
RETRO
INFOGRAMES
NACIMIENTO Y EXTINCIÓN DEL ARMADILLO GALO
STAR FOX
25 AÑOS DESPUÉS
LO ÚLTIMO DE... SPIDER-MAN
WARHAMMER 40K: INQUISITOR-MARTYR
STATE OF DECAY 2 NINTENDO LABO...
HOBBY CONSOLAS
Nº 322
AVANCE + ENTREVISTA
DETROIT: BECOME HUMAN
Cuando los sentimientos no son sólo humanos
¡ANALIZADOS!
GOD OF WAR
FAR CRY 5
SEA OF THIEVES
DETECTIVE PIKACHU...
REGALO
¡PÓSTER DOBLE!
REPORTAJES
SHENMUE I & II
El regreso de un clásico de los videojuegos
REMAKES Y REMASTERS
El arte de ponerse al día
REPORTAJE
LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS
PRIMERAS IMÁGENES
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
¡Ya hemos jugado a la nueva aventura de Lara Croft!

CONTINÚA TU
EXPERIENCIA DIGITAL











Mil y una maneras de disfrutar del juego

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas
sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

¿Me estás leyendo primero o te has ido antes al reportaje de *Tomb Raider*? Tranquilo, no me ofendo: yo también lo habría hecho. Vaya aventura que se nos viene encima, ¿eh? ¿Y qué me dices de *God of War*? Pa' darles en los morros a los que dicen que lo que mola, que el futuro, es el online. Y está *Far Cry 5*, que, vale, tiene cooperativo, pero sigue siendo una aventura de las de siempre. Como lo será *Red Dead Redemption II*, aunque luego tenga un multi flipante... para quien lo quiera. Y *Yakuza 6*, que lo analizamos el mes pasado, pero que se acaba de poner a la venta y también es para eso, para jugar como dios manda, de principio a fin... Ahora que lo pienso, ahí está *Sea of the Thieves*, que, aunque haya salido un poco rácano de opciones, tiene pinta de convertirse en una experiencia absorbente con el tiempo... Aunque sea online. Y dicen que *Black Ops IIII* no va a tener campaña. Y *Metal Gear Survive* no parece ser el descalabro que muchos vaticinaban... A ver si me tengo que retractar y me van a dar a mí en los morros... ¿Puede ser que las cosas no siempre sean blancas o negras? ¿Puede ser que, como cada vez somos más jugadores y cada vez más distintos, haya propuestas fabulosas para todos? Pues lo mismo es eso...



Tenemos más opciones que nunca a la hora de elegir un videojuego. Y no hablo de géneros; hablo de géneros dentro de géneros. De nuevas maneras de entender los videojuegos, de acercarse a ellos y de disfrutarlos. Cuando pases unas páginas, más adelante, verás que la realidad virtual se sigue moviendo, aunque a ti quizá no te guste. Verás que Nintendo Labo es mucho más de lo que parece, aunque tú sigas pensado que eso de los cartones no es para ti. ¿Te gusta recuperar los clásicos o siempre apuestas por las propuestas más modernas? ¿Qué opinas de los indies-retro? ¿Y de las idas de pinza? ¿A ti te importa comprar un juego que sea una promesa e irlo descubriendo a medida que se parchea o prefieres tener la experiencia completa desde el primer día? Cuando alguien me dice que no le gustan los videojuegos, yo siempre le contesto: eso es que no has probado el juego correcto. Nunca había sido más cierto.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

En mi vida, ningún juego me ha marcado tanto como los *Shenmue*, de los que sigo recordando casi todas sus escenas y hasta frases exactas. No veo la hora de volver a "ganar" el tiempo en el You Arcade, aprender la patada tornado de Tom o lamentarme por la sangre de horchata de Ryo Hazuki ante un partidazo como Nozomi.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Abril tiene un nombre propio, y es *God of War*. El regreso de Kratos está marcado por un profundo cambio en la serie, no sólo de ambientación, sino de mecánicas, de espíritu o incluso del propio protagonista. Si es que no hay nada como ser padre para que un enano te ponga el mundo al revés...

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

La relación entre Kratos y Atreus no es el único elemento de madurez de *God of War*. La cámara más cercana, el plano secuencia, el combate más estratégico y la adopción de un mundo abierto se combinan en uno de los juegos más grandes del año y en el renacimiento de una saga épica.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

La revolución de este mes ha sido el anuncio de *Shenmue I & II* remasterizados. Pero sin traducir. Hay fans indignados y cabe preguntarse si la decisión de no traducir se debe a que este mercado no es relevante para ellos. ¿La solución es no comprar como protesta o comprar para que nos tengan en cuenta?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



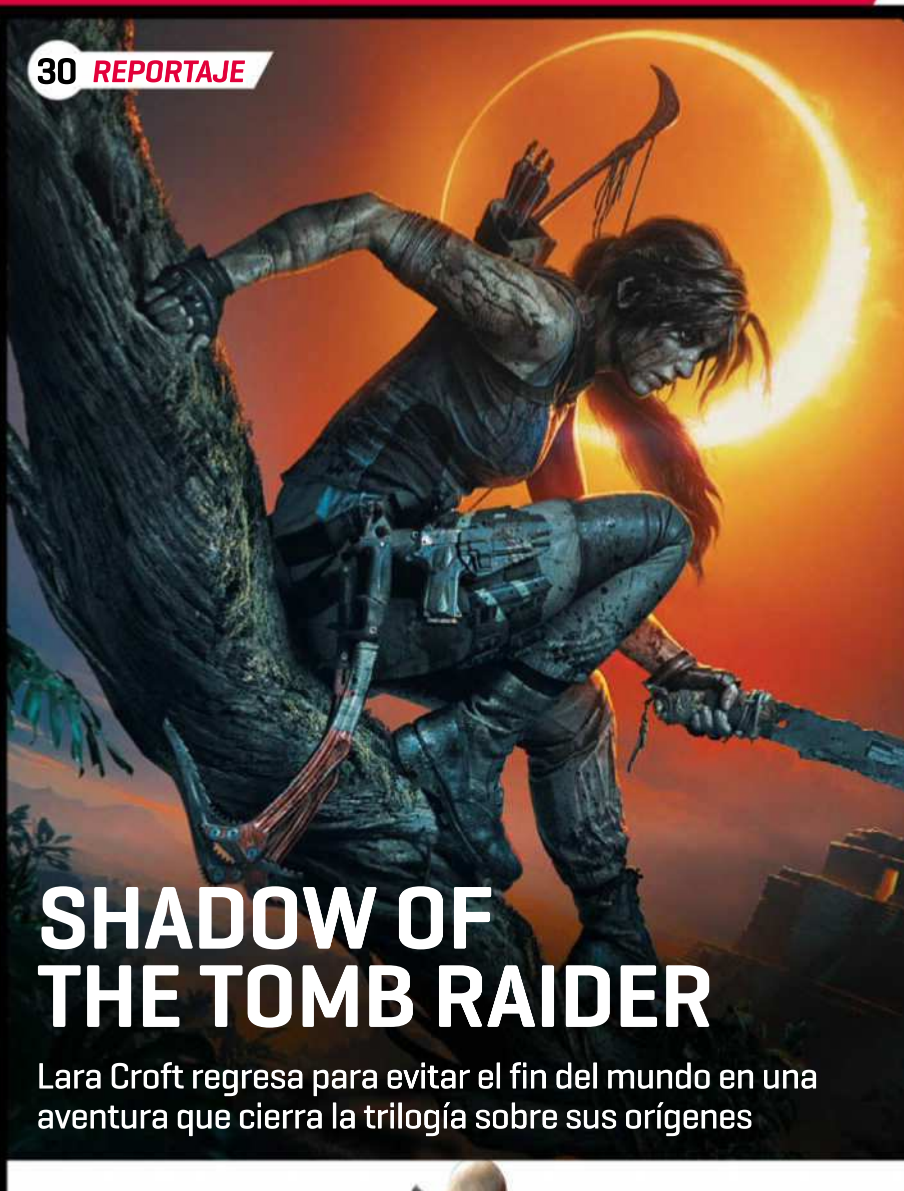
BRUNO SOL
Colaborador

Para un seguero, está siendo un mes de infarto: Mega Drive Mini, recopilatorio de clásicos de la ídem, los *Shenmue* remasterizados, ese *Yakuza 6* que nos llega por fin... No hay economía que soporte este ritmo. Yo iré echando euros en la hucha, porque algo me dice que no será la última sorpresa de Sega. ¿*Out-Run 3*? Soñar es gratis.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 322

30 REPORTAJE



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Lara Croft regresa para evitar el fin del mundo en una aventura que cierra la trilogía sobre sus orígenes

54 ANÁLISIS

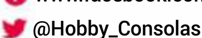


GOD OF WAR

En un 2018 repleto de grandes títulos, éste se postula desde ya como uno de los juegos del año

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



40 REPORTAJE

REMASTERS Y REMAKES

Recuperar juegos del pasado es algo que siempre se ha hecho, pero nunca tanto como en esta generación



48 REPORTAJE

SHENMUE I & II

Si no tuviste ocasión de jugarlos en los tiempos de Dreamcast, no te deberías perder esta remasterización



82 REPORTAJE

Nacimiento y extinción de un estudio europeo que plantó cara a nipones y estadounidenses en los 80



98 AVANCE

DETROIT BECOME HUMAN

Una aventura que pondrá a prueba tu humanidad

ACTUALÍZATE

*Ponte al día con las **diez notici**… relevantes del último mes* >>

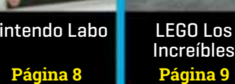






INSOMNIAC NOS AGASAJARÁ CON UNA AVENTURA QUE TIENE POTENCIAL PARA IGUALAR A LOS BATMAN ARKHAM EN EL GÉNERO SUPERHEROICO













NUEVOS DATOS / PS4

La telaraña del mejor Spider-Man ya está casi tejida

El 7 de septiembre no es nuestro aniversario, que cantaba Mecano, sino la fecha elegida por Sony para lanzar una de las grandes exclusivas de 2018

En su último número, la revista estadounidense Game Informer ha revelado un puñado de jugosas novedades sobre *Spider-Man*, la aventura que Insomniac Games prepara en exclusiva para PS4. La más importante es que ya tiene fecha de lanzamiento: el 7 de septiembre. Tras los brillantes *Sunset Overdrive* y *Ratchet & Clank*, el estudio nos agasajará con la que probablemente sea la mejor aventura que se haya hecho del Hombre Araña. Tiene incluso potencial para igualar a los *Batman Arkham* en el género de los juegos basados en superhéroes.

En lugar de basarse en un cómic o película, Insomniac ha hecho su propia interpretación, y eso implicará combinar, tanto narrativa como jugablemente, las dos caras del personaje de Marvel: la de Spider-Man y la de Peter Parker. Además, también jugará su rol Mary Jane Watson, que ejercerá de periodista de investigación en el Daily Bugle y será jugable en ciertos puntos. No será raro, por ejemplo, que Tía May nos llame mientras estamos en medio de una escena de acción, y no faltarán conocidos como Harry o Norman Osborn.

El juego empezará con nuestro amigo y vecino metiendo entre rejas a Wilson Fisk, alias Kingpin, pero, lejos de ser un alivio, eso supondrá que un puñado de villanos traten de hacerse con el control de Nueva York, como Mister Negative o Shocker, si bien esperamos que haya muchos más. El uso de las telarañas para moverse por la ciudad será tan fluido como espectacular, y el mapa estará lleno de actividades secundarias, como bases que sabotear, mochilas que encontrar o crímenes aleatorios. En cuanto a los combates, serán muy ágiles y sacarán partido a diversos gadgets, como trampas para inmovilizar, telarañas bomba o hasta un dron de ayuda. Habrá también elementos roleros, de modo que podremos mejorar las habilidades y los trajes (estándar, noir, spider-punk, wrestling, etc.). Asimismo, habrá una edición coleccionista con tres DLC de historia, una estatua, un minilibro gráfico, una caja metálica o una pegatina.



El combate será muy fluido y combinará golpes por tierra y aire, remates o habilidades especiales, como la de derribar estructuras con la ayuda de las telarañas.



La ciudad de Nueva York será un enorme mundo abierto, y no sólo veremos sus alturas, sino que podremos bajar a las calles e interactuar con los ciudadanos de a pie.



Spidey contará con un teléfono móvil con el que podrá hacerse autofotos en sitios reales como Central Park o Wall Street. Y habrá enclaves de otras sagas de Marvel.



NUEVOS DATOS / SWITCH

Nintendo Labo, mucho más que juguetes de cartón

Su eslogan "Crea, juega, descubre" adquiere todo su sentido con el Taller: podemos crear lo que se nos ocurra



Cuando leáis estas líneas, Labo acabará de ponerse a la venta y, aunque Nintendo no nos ha facilitado un kit para trastear a nuestro aire, sí que nos ha dejado probarlo, experimentarlo y descubrirlo en su showroom de Madrid, lo que ha resultado ser una experiencia sorprendente.

Como sabéis, este nuevo invento de Nintendo se basa en planchas de cartón que debemos montar para convertirlas en originales periféricos llamados Toy-Con. La serie se inicia con dos kits (*Variado* y *Robot*), cada uno con su propia tarjeta de juego. *Variado* incluye cinco Toy-Con y sus correspondientes minijuegos, y *Robot*, un único juego y un Toy-Con enorme para controlar una bestia mecánica en la pantalla.

Aunque la primera impresión es que son juegos y juguetes para niños, lo cierto es que Labo oculta más de los que parece. Los responsables del desarrollo son el mismo equipo interno de Nintendo que hizo posible *1-2-Switch*, lo que explica que conozcan tan bien las posibilidades de los Joy-Con. Y es que los mandos de Switch son los responsables del espectáculo. Por ejemplo, podemos hacer sonar una melodía del piano sólo con la vibración. La cámara del Joy-Con derecho se encarga de que el antenauta "vea". Los acelerómetros nos ayudan a pescar... Además, los Toy-Con pueden interactuar entre sí, por ejemplo, creando peces con el piano que, luego, podrás pescar...

El potencial creativo de Labo es enorme gracias a una herramienta llamada Taller, incluida en todos los juegos. Podemos programar, de manera muy sencilla, cientos de acciones en la pantalla de Switch. Allí, podemos enlazar decenas de nodos de entrada, con otros de salida e intermedios, con los que establecemos condiciones: que vibre un Joy-Con si pulsamos un botón de otro, que se emita un sonido concreto si la cámara ve una pegatina... Podemos enlazar dos Toy-Con, por ejemplo, manejar el antenauta con el manillar de la moto o crear un Toy-Con nuevo con cualquier cartón. La interfaz es sencillísima, y las opciones tantas, que el límite será nuestra imaginación. No pudimos trastear a fondo (ya lo haremos el mes que viene), pero os aseguramos que sus opciones son enormes y estamos deseando ver lo que se le ocurre a la comunidad.

La experiencia de Labo no se acaba con "crear" y "jugar": a nosotros lo que más nos ha gustado ha sido "descubrir". La magia de Labo puede encandilar a todo tipo de públicos, desde los chavalines que sólo quieran jugar hasta los que disfruten planeando nuevas formas de interactuar con Switch. Es un juguete, un videojuego, una herramienta de programación. Es Labo.



Al escanear un cartón en el piano, creamos la forma básica de un pez que podemos editar.



El *Kit Robot* incluye una enorme mochila con cuerdas que van a manos y pies y se adaptan a cualquier altura. El robot pega cuando pegas, se convierte en tanque al agacharte, avanza con tus pasos... Al bajar el visor, pasas a vista en primera persona.

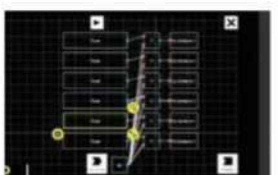


El Toy-Con de la moto ofrece un juego de carreras. Además, podemos escanear cualquier objeto con la cámara del Joy-Con y convertirlo en un circuito.

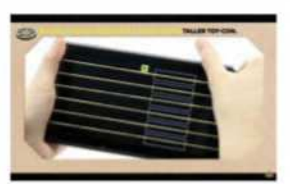


EL TALLER
CREA UNA GUITARRA

El Taller nos permite programar de una manera muy sencilla. Podemos colocar nodos en la pantalla a los que asociamos acciones o condiciones. Hay muchísimas posibilidades, que nos permitirán inventar casi cualquier cosa. Aquí va un ejemplo con una guitarra:



SITUAMOS LOS NODOS en la pantalla táctil de Switch. Asignamos cada nodo a un sonido, de manera que, al tocar esa zona de la pantalla, suene la nota asociada.



REALISMO. No es necesario ponerle gomas a la pantalla, pero así resulta más realista. Al tocar las gomas, sonará el sonido asignado. Hay muchos, y no sólo de guitarra.



AFINANDO. Si somos puristas de la guitarra, podemos añadir las funciones de los trastes al Joy-Con. Así, al pulsar un botón, variamos la nota que "rasgamos" en pantalla.



¡A TOCAR! Ya podríamos interpretar casi cualquier tema con nuestra guitarra, combinando el Joy-Con con la pantalla táctil de Switch. Un poquito de práctica y listos.



¡A DISFRUTAR! Si queremos más realismo, podríamos crear nuestra propia guitarra con cualquier cartón o lo que haya a mano. ¿A que ya se os han ocurrido más cosas?

3



Combinar las habilidades únicas de los distintos personajes será fundamental para avanzar en la aventura.



Las escenas más icónicas de las películas de "Los Increíbles" estarán recreadas en el videojuego.

ANUNCIO | PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Los superhéroes de Pixar, de varias piezas

Las dos películas de "Los Increíbles" se convertirán en un nuevo juego de la serie *LEGO* el próximo 15 de junio

Unos días antes de que se estrene en los cines la segunda película de "Los Increíbles", se pondrá a la venta, para todas las plataformas, un nuevo juego de la serie *LEGO* de TT Games, que ya ha reinterpretado series cinematográficas tan icónicas y variopintas como "Star Wars", "Harry Potter", "Jurassic Park" o "Indiana Jones". Como podéis imaginar, *LEGO Los Increíbles* nos permitirá rememorar los acontecimientos de las dos pelis de Pixar, en una aventura cargada de humor y con un desarrollo que mezclará exploración, acción y puzles. Como es marca de la casa, tendremos que superar multitud de niveles en los escenarios de las películas (como Municiberg o Nomanisan Island), combinando las superhabilidades de los miembros de la familia Parr. El trabajo en equipo será fundamental para afrontar los retos, tanto de su vida familiar como de su lucha contra crimen, por lo que jugar con un amigo será lo ideal (y lo más divertido), aunque también se podrá disfrutar en solitario.

Además, el juego incluirá un modo de creación, que también se prestará al cooperativo. Esperamos que Warner Bros, la distribuidora del juego, proporcione pronto nuevos datos. ■



Onrush, que concederá una gran importancia al multijugador, será un arcade de velocidad muy peculiar, inspirado por juegos como *Street Fighter V*, *Overwatch* o *Rocket League*.

ANUNCIOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Regresos a toda velocidad

Próximamente, el género de las carreras se verá inundado por la vuelta de sagas muy veteranas y, sobre todo, de quienes fueran responsables del notable *DriveClub*, ahora enrolados en Codemasters

El género de la velocidad no pasa por el mejor momento de su historia, pero, en los próximos meses, vamos a asistir a varios tipos de regresos que verterán buena gasolina en su motor. Por encima de cualquier otro juego, hay que destacar *Onrush*, que llegará a PS4, Xbox One y PC el 5 de junio. Se trata de una nueva IP, sí, pero desarrollada por los antiguos miembros de Evolution Studios, que ahora forman parte de Codemasters, después de que Sony cerrara el estudio tras los quebraderos de cabeza que le dio *DriveClub*. Su enfoque será realmente original, pues ofrecerá carreras de seis contra seis en las que el objetivo no será llegar primero a una línea de meta, sino "derribar" a los rivales y a los minions que poblarán el circuito, para rellenar una barra de turbo. Habrá ocho tipos de vehículos (coches, todoterrenos, motos, buggies), con modos de juego basados en acumular puntos, eliminar al equipo contrario, cruzar checkpoints o conquistar una zona. El multijugador será la base, pero también habrá un modo para un solo jugador.

Otro regreso sonado será el de *V-Rally 4*, de la mano de Kylotonn y Bigben Interactive, que, este año, parecen haber prescindido de un potencial *WRC 8* para recuperar la antigua IP de Infogrames. Saldrá en septiembre para PS4, Xbox One, Switch y PC, e incluirá cerca de 50 vehículos míticos, con pruebas de rally cronometrado, rallycross, yincanas, carreras de buggies y las típicas subidas por carreteras de montaña.

Finalmente, en junio, la "prolífica" Milestone volverá a poner en pista sus dos sagas más habituales de los últimos años. El 29 de junio, llegará *MXGP Pro* a PS4, Xbox y PC, con sus carreras de motocross, pero, sin duda, el juego del que más cabe esperar es *MotoGP 18*, previsto para el día 7, para PS4, Xbox One y PC (a Switch llegará más adelante). En gran medida, será un reseteo (¡ya era hora!), gracias a la incorporación del Unreal Engine 4, que se traducirá en nuevas físicas, más escenas de vídeo o la recreación de las caras de los pilotos de MotoGP.


WARHAMMER 40,000
INQUISITOR
MARTYR
PRE-ORDER BONUS
CHARABDIS OUTPOST
RESERVA
AHORA
XBOX ONE
PS4
18
www.pegi.info
GAMES WORKSHOP
bigben
NEOCORE GAMES
PS4
XBOX ONE

5





GUÍA REPSOL | ARCADE

En el centro de Madrid hay un bar para amantes de lo retro

El Next Level Arcade Bar es pura nostalgia: si lo visitáis, disfrutaréis de recreativas clásicas y un ambiente único

Gracias a la versión online de La Guía Repsol, hemos descubierto, en el centro de Madrid (Tudescos 4), un local que nos lleva de vuelta a la época de los recreativos y que es todo un homenaje a la cultura de los 90. Es un bar de copas decorado con carteles de "Los Cazafantasmas", "Pulp Fiction" o "Star Wars" y que pone la música perfecta para que los viejunos nos sintamos como en casa mientras jugamos a *Cadillacs and Dinosaurs, Crazy Taxi o Puzzle Bobble*... Hay máquinas de todo tipo, desde el delirante *Bishi Bashi* a la más demandada, *Dance Dance Revolution*, y tienen tres máquinas multijuegos, que actualizan todos los meses. Con pedir una consumición (a un precio muy asequible), podremos disfrutar de todas las máquina gratis y sin límite. Y también disfrutaremos de nuestra consumición, desde una cervecita a sidras de sabores, peculiares refrescos como el Seven Up con sabor a cereza o exóticos cócteles como el Bubble Bobble: ginebra de fresa con soda de chicle. Ahí es nada.

Si echas de menos el ambiente de los salones recreativos de los 90, quedar con amigos para tormarte algo y echar una partidita, acuérdate de este espacio que nos ha descubierto La Guía Repsol, donde también se mencionan otros locales "videojueguiles". Visitad: ***www.guiarepsol.com/es/***

De Hobby Consolas para Guía Repsol



Las cifras del mes



33 millones de unidades vendidas acumula ya la saga *The Witcher*

2.500.000 euros es el presupuesto que el Gobierno destinará a las ayudas al desarrollo de juegos

100.000.000$ es la recaudación que ha superado ya la película de *Tomb Raider*



5 millones de copias sumó *Far Cry 5* en su primera semana en las tiendas



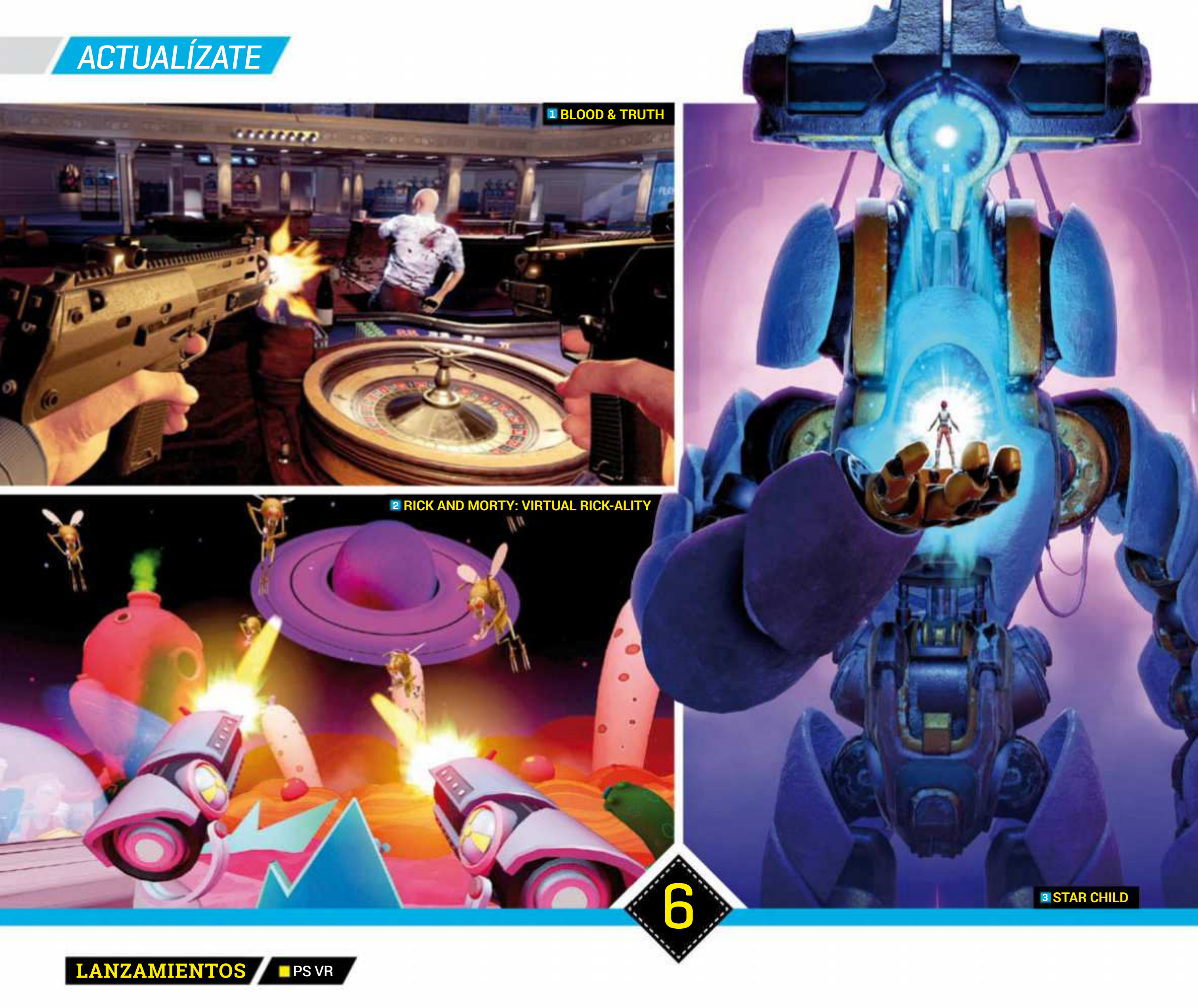


40 millones de descargas lleva el exitoso *Fortnite: Battle Royale*

1.000.000 son las unidades que sumó *A Way Out* en todo el mundo en menos de un mes

5 millones de unidades lleva *Resident Evil 7*, que la convierten en la cuarta entrega más vendida de la saga, tras *RE5, RE6 y RE4*

Las copias que se han vendido de *Shovel Knight* **2.000.000**



LANZAMIENTOS / PS VR

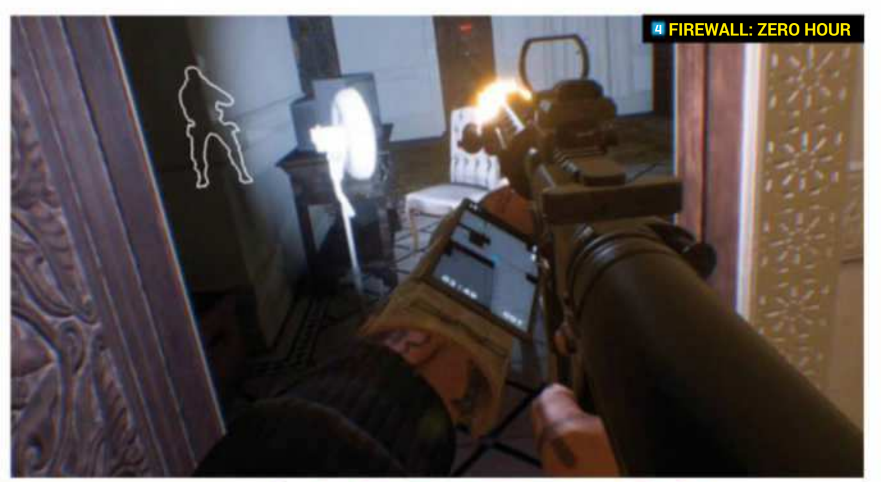
La apuesta de Sony por PlayStation VR se hace todavía más firme

Desde finales de marzo, es posible adquirir el dispositivo de realidad virtual de PS4 por 299 euros y se anuncian nuevos y variados lanzamientos para encandilar a todo tipo de jugadores

La realidad virtual ha llegado para quedarse y, aunque todavía no puede competir con el videojuego tradicional, cada vez más usuarios se animan a experimentar esta nueva manera de jugar, que proporciona una inmersión única. De entre todas las propuestas disponibles, PlayStation VR se ha convertido en la de más éxito (sin contar las gafas para móviles) y acumuló el año pasado 2 millones de unidades y 12 millones de juegos vendidos en todo el mundo. Gran parte de la culpa la tienen PS4, que llega ya a más de 76 millones de hogares, y la apuesta de Sony, que no ha cejado en su empeño desde que el dispositivo se puso a la venta en octubre de 2016. Desde entonces, se han lanzando cerca de 300 juegos y experiencias, con enfoques muy diferentes y orientados a todo tipo de públicos.

En este 2018, la compañía quiere dar un nuevo empujón a PlayStation VR, empezando por una bajada de precio que deja el Starter Pack (con PS Camera y *PS VR Worlds*) a 299 euros, 100 € menos que en su lanzamiento. Además, va a seguir ampliando el catálogo, con variadas propuestas que van desde juegos de carreras a MOBA y aventuras de terror, pasando por juegos de acción, herramientas para dibujar en 3D (*Coolpaintr VR*), safaris interactivos (*Virry Safari: Wild Encounters*) o experiencias gratuitas, como *El Ilusionista Iniesta*, que nos permite vivir los mejores momentos de la carrera de este genial futbolista.

Los desarrolladores ya están empezando a cogerle el pulso a esto de la realidad virtual, a entender qué funciona y qué no, con lo que los nuevos lanzamientos son cada vez más atractivos y más profundos. A finales de marzo, Sony presentó en París nuevos juegos (algunos ya están disponibles en PS Store), que aumentan el atractivo de esta tecnología que podría convertirse en el futuro del videojuego. Aquí tenéis una muestra.


4 FIREWALL: ZERO HOUR


5 THE PERSISTENCE


6 SMASH HIT PLUNDER


7 WIPEOUT: OMEGA COLLECTION

1. **BLOOD & TRUTH**
   La continuación de *The London Heist* tiene una pinta inmejorable. Los tiroteos son la base de un desarrollo en el que podremos realizar todo tipo de acciones con Move.
2. **RICK AND MORTY: VIRTUAL RICK-ALITY**
   Ya está disponible la adaptación de esta exitosa serie, que nos pone a los mandos de este peculiar dúo para afrontar una aventura plagada de puzles.
3. **STAR CHILD**
   Una bellísima aventura en un planeta alienígena que debemos explorar mientras resolvemos puzles.
4. **FIREWALL: ZERO HOUR**
   Un shooter táctico compatible con Aim Controller, que permite enfrentarse a dos equipos de cuatro jugadores, para atacar (o defender) un objetivo en un edificio.
5. **THE PERSISTENCE**
   Acción con toques de terror en una nave espacial repleta de mutantes, a los que combatiremos cuerpo a cuerpo o con armas.
6. **SMASH HIT PLUNDER**
   Toca destrozar cualquier objeto que encontremos, para coger monedas. Ideal para jugar con amigos (ellos, con mando).
7. **WIPEOUT: OMEGA COLLECTION**
   Esta actualización gratuita permite disfrutar de cada curva y cada salto como nunca. Una experiencia increíble en VR y que ya está disponible.

Las frases del mes

«Pokémon sigue siendo la marca con mayor valor de la historia del entretenimiento, más que la Super Bowl y que Harry Potter»

Gabe Newell Cofundador de Valve



«Como nuestro hardware y nuestros servicios, nos llevará tiempo aumentar nuestros estudios internos, pero es el objetivo y lo que la gente merece»

Phil Spencer Jefe de Xbox



«Debería ser de interés general apoyar la interconexión entre jugadores de PlayStation y de Xbox»

Tim Sweeney Cofundador de Epic Games



«La próxima vez, me encantaría crear algo que parta por completo de mi mente: habrá que ver si logro convencer a Sony»

Cory Barlog Director de *God of War*

«Queremos erigir PUBG durante los próximos veinte años, como una plataforma con modos de juego y una posible inclusión en los eSports»

Brendan Greene Creador de *PlayerUnknown's Battlegrounds*



«En el futuro, todos los juegos principales de Level-5 se lanzarán en Switch: pasaremos a ella lo que hemos iniciado en Nintendo 3DS»

Akihiro Hino Presidente de Level-5

7

La versión occidental de *Dragon Quest XI* contará con voces como novedad respecto a la japonesa, si bien su protagonista será "mudo".







NUEVOS DATOS / PS4 - PC

Dragon Quest XI saldrá el 4 de septiembre y será casi un remaster

Ecos de un pasado perdido ya tiene fecha de lanzamiento en Occidente y vendrá cargado de novedades respecto a la versión que se lanzó en Japón en julio de 2017

Square Enix se ha tomado su tiempo para traer *Dragon Quest XI* a Occidente, pero, finalmente, ha dado ya una fecha de lanzamiento: el 4 de septiembre, desembarcará en PS4 y PC, con el subtítulo de *Ecos de un pasado perdido* en España. Por ahora, no hay noticias de la versión de 3DS ni tampoco de la de Switch. Esta última, de hecho, ni siquiera se ha lanzado todavía en Japón y parece ir para muy largo.

Teniendo en cuenta que el juego salió en Japón en julio de 2017, no se entendía bien que la compañía se estuviera tomando tanto tiempo para hacer la localización, pero había una buena razón: la versión occidental tendrá tantas novedades que, para su productor, Hokuto Okamoto, es casi como una remasterización. La novedad más destacada es que se han incluido voces en inglés (con subtítulos en castellano), cuando la aventura original era muda. Además, se ha añadido un modo de dificultad extra, se ha renovado la interfaz y se ha utilizado una versión mejorada de Unreal Engine 4, lo que se traducirá en un mejor acabado para los particulares gráficos entre el realismo y el cel shading. Los diseños de Akira Toriyama lucirán mejor que nunca, acompañados por la BSO de Koichi Sugiyama.

El juego estará protagonizado por un joven que será la reencarnación de un antiguo héroe, lo que le llevará a embarcarse junto a otros personajes en un apasionante viaje de unas 60 horas de duración (100, si se quieren completar todas las misiones secundarias). Los combates serán por turnos, como es costumbre en la saga comandada por Yuji Horii, pero, como novedad, ya no serán aleatorios, sino que se podrán evitar, al ver a los enemigos en el mapa.

8

No Man's Sky Next incorporará una nueva ampliación que se sumará a las de Foundation, Pathfinder y Atlas Rises.



ANUNCIOS | XBOX ONE

Espacio infinito y psicosis celta en Xbox One

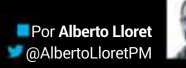
Hellblade ya está a la venta, y *No Man's Sky* llegará durante el verano

Dos de los juegos indies más ambiciosos de esta generación han sido, sin duda, *Hellblade: Senua's Sacrifice* y *No Man's Sky*. Hasta ahora, eran exclusivos de PS4 y PC, pero los usuarios de Xbox One están de enhorabuena, pues el primero ya está disponible para su consola y el segundo aterrizará en verano.

Desarrollado por Ninja Theory, *Hellblade*, sólo digital, nos pone en la piel de una guerrera celta traumatizada por una invasión vikinga, con un enfoque muy particular de la exploración y los combates. Gracias a su soporte mejorado para Xbox One X, ahora luce aún más espectacular.

En cuanto a la polémica aventura espacial de Hello Games, lo que llegará será la edición definitiva, titulada *No Man's Sky Next*, que incluirá una nueva expansión (los usuarios de PS4 y PC podrán descargarla de forma gratuita) y las ya lanzadas con anterioridad. Saldrá en físico y 505 Games se ocupará de su distribución.

Pulsa Start


Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



LAS TIENDAS DIGITALES: SUSPENSO EN VISIBILIDAD

Con la crecida indie que está viviendo la eShop de Nintendo, cada vez es más evidente que todas las tiendas digitales, sin excepción, tienen un serio problema a la hora de mostrar, categorizar y dar visibilidad a determinados juegos. Todas cuentan con un rudimentario y básico buscador... pero ¿y si no recuerdas el título del juego que buscas? Eso me ha pasado a mí estos días, intentando encontrar *Battle Chef Brigade* de Switch, que se lanzó en noviembre de 2017, hace ya medio año, y nunca ha aparecido ni en períodos de ofertas ni en las listas de los más vendidos, lo que lo condena al ostracismo, aunque, a priori, no lo merezca. Y, como él, hay cientos de casos, de grandes juegos que derrochan una enorme calidad pero que nunca jamás se los vuelve a ver en la portada de las tiendas, salvo que sea con motivo de alguna oferta.

El problema ya no es sólo éste; es algo más global, de concepto, de planteamiento. Todas las tiendas digitales están mal organizadas, todas, y sólo dan visibilidad a lo más reciente, a las campañas de ofertas que están en marcha y a aquello que interesa vender en cada momento. ¿Por qué, si no, iba a haber reservas digitales de los triple A con muchos meses de antelación? Y oye, que no se menean de las mejores zonas de la tienda en meses. Si seguimos por las listas de los más vendidos, no todas las tiendas las tienen, y las que sí, lo hacen de manera bastante tímida, con un listado que roza lo "minimalista", con apenas los diez o quince títulos que más están vendiendo en ese momento. ¿Por qué no mostrar los 100 más vendidos, por ejemplo? ¿Por qué no incluir pestañas que permitan ver, de un plumazo, un histórico con los más vendidos de cada año o cada mes? ¿Por qué no ir más allá y mostrar listas de los más vendidos por género? Imaginemos que me encantan los plataformas y tengo prácticamente todos los "buenos": ¿no será más fácil ponerme en bandeja la información que busco, para que encuentre el tipo de juego que me apetece comprar? Y, rizando el rizo, ¿por qué no dar herramientas a los jugadores para que criben su búsqueda en base a distintas variables, desde el dinero de que disponen (¿me quiero gastar 5, 10, 15 euros...) a limitar el rango de edad o determinados PEGI (no me muestres los violentos o los de miedo)? Algunas tiendas tienen algunas de esas opciones, pero siempre faltan otras que ayuden al potencial comprador. Sinceramente, me apena enormemente que muchos juegos, bien por no contar con una gran compañía detrás, bien por no entrar en la guerra de las ofertas (que, al final, no dejan de devaluar su trabajo), se queden en una inmerecida segunda fila. Puedo entender que es imposible dar visibilidad a todos, pero no me cabe duda de que siempre se podrá hacer mejor de lo que actualmente se está haciendo...

«Me apena enormemente que muchos juegos, por no contar con una gran compañía detrás, se queden en una inmerecida segunda fila»

9

NUEVOS DATOS / XBOX ONE

La retrocompatibilidad de Xbox One crece y crece

Microsoft ha ampliado recientemente el catálogo de juegos retrocompatibles con diecinueve títulos de la primera Xbox

La retrocompatibilidad de Xbox One con los juegos de Xbox 360 y de la primera Xbox es uno de los mayores logros técnicos de esta generación, y Microsoft está decidida a seguir ampliando el catálogo. Con los títulos de 360, el proceso fue rodado desde el primer momento, pero, con la Xbox primigenia, el ritmo ha sido más lento, debido a que son productos más antiguos, lo que puede traer consigo no sólo quebraderos de cabeza técnicos, sino también de derechos. Sin embargo, la compañía de Redmond acaba de "relanzar" la friolera de diecinueve juegos de aquella máquina en Xbox One. Entre ellos, destacan clásicos como *Jade Empire*, *Conker: Live & Reloaded*, *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Panzer Dragoon Orta*, *SSX 3* o numerosas adaptaciones del universo Star Wars (los dos *Battlefront* iniciales, *Caballeros de la Antigua República II*, *Republic Commando*, *Jedi Knight* y *Jedi Starfighter*). Quien conserve los juegos originales puede disfrutarlos con sólo meter el disco en la consola, pero, si no, se pueden adquirir en el Bazar por sólo 10 €.

Todos esos juegos se ven mejor ahora tanto en Xbox One normal y S como, especialmente, en X, que multiplica hasta por dieciséis la cantidad de píxeles. ■


JADE EMPIRE


THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

10

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Sega da impulso a Sonic con un puñado de proyectos

Sonic Mania Plus saldrá en formato físico en verano, hay un juego de carreras en desarrollo y se ha estrenado una serie de animación

Pese a los altibajos que ha sufrido a lo largo de su carrera, Sonic no se cansa de protagonizar productos y, próximamente, vamos a ver muchas facetas del erizo azul. Para empezar, en verano, llegará a PlayStation 4, Xbox One y Switch *Sonic Mania Plus*, la edición definitiva del juego que recuperó la esencia plataformera de las entregas de Mega Drive. Costará 30 euros e incluirá un libro de arte y una carátula reversible que homenajeará a las de 16 bits, además de contenidos adicionales, como un nuevo modo y otros dos personajes, Mighty the Armadillo y Ray the Flying Squirrel. Para quienes compraran el original en formato digital, será un DLC de pago.

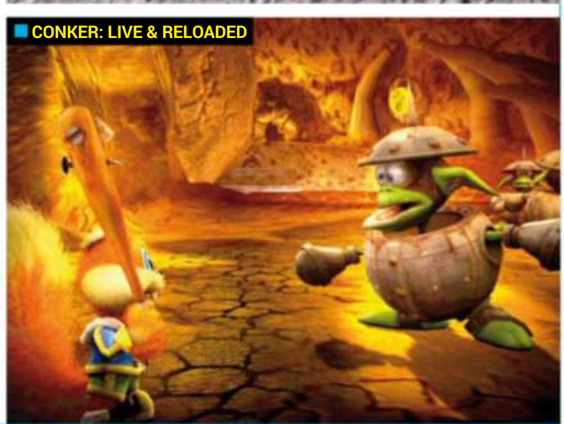
Sega ha confirmado también que está trabajando en un nuevo juego de carreras, pero sólo se ha mostrado el atisbo de un logo que dejaba intuir el título provisional de *Sonic Racing*, sin plataformas confirmadas. Ya se había rumoreado que el estudio Sumo Digital se estaba encargando de él.

También se anunció "Sonic Mania Adventures", una serie de animación que presenta el mismo estilo que ya se podía ver en la intro del juego y cuya emisión ya ha empezado, a través de Youtube. Por si todo eso fuera poco, Sega anunció también una colaboración con la marca deportiva Puma para lanzar unas zapatillas inspiradas en el erizo azul, que se comercializarán en junio con el nombre de Puma x Sega RS-0 Sonic. ■











La serie de animación "Sonic Mania Adventures" se va a ir emitiendo en Youtube mediante breves capítulos sin voces.



SONIC GENERATIONS

Tras el fiasco de *Sonic Forces*, nunca está de más volver a esta entrega, que sí supo ofrecer un gran equilibrio entre fases 2D y 3D con el Sonic clásico y el moderno. De hecho, la versión de Xbox 360 se acaba de hacer retrocompatible con Xbox One y cuenta con mejoras específicas para el modelo X de la consola.





LO QUE NO SOBRA NUNCA SIEMPRE ES EL TIEMPO

Hacer una revista de videojuegos mensual y en papel tiene mucho de odisea, en la medida en que muchos contenidos están condicionados por los embargos o los plazos con que las compañías nos los proporcionan. Esto se observa, especialmente, en los análisis. Antiguamente, se recibían los juegos hasta con meses de adelanto, pero, en esta época de parches y funciones online, los estudios apuran los desarrollos hasta el último día, fijando embargos muy cercanos a la fecha de lanzamiento o, peor, si saben que un título es muy mediocre, reteniéndolo hasta que está ya en el mercado, para mitigar que las críticas puedan restarle ventas. Sin embargo, hay excepciones.

La Hobby Consolas que tenéis entre manos es un ejemplo excelente de esa tesitura. *Far Cry 5* y *Sea of Thieves* se pusieron a la venta a finales de marzo, pero no os los hemos podido desgranar hasta ahora, porque no los recibimos a tiempo antes de entregar a imprenta el número anterior (desde que damos por cerrado un número hasta que llega a los kioscos, pasan siete días). Aunque por fechas no lo vais a notar, todo lo contrario nos ha sucedido con *God of War*, que, pese a lanzarse el 20 de abril, lo teníamos ya el 30 de marzo, tres semanas antes, para valorarlo sin prisas. Por otras circunstancias, lo mismo pasó con *Yakuza 6: The Song of Life*, que ya pudisteis ver analizado en el número 321, con un mes de antelación.

Otro flanco por el que nos han herido respecto al pasado es el de las primicias sobre juegos venideros, especialmente en forma de visitas a estudios en las que charlar largo y tendido con sus máximos responsables. Quién fuera Game Informer, que, por ejemplo, se ha encargado de revelar este mes la fecha y cientos de datos de *Spider-Man*... Por eso, muchas veces, nos las vemos y nos las deseamos para decidir qué juego copa la portada. Sin embargo, hete aquí que éste es un número en el que podemos decir orgullosamente que tenemos una de esas exclusivas. A mediados de marzo, Square Enix nos invitó a ir a Montreal para jugar a *Shadow of the Tomb Raider* y hablar con sus desarrolladores. Veréis reportajes en webs de otros medios que han probado la misma demo que nosotros, sí, pero ninguno con entrevistas y artes exclusivos como los que aguardan unas páginas más adelante, porque allí sólo hubo periodistas de medios impresos, y nosotros fuimos los únicos de España. Cuadró perfecto, pues el embargo coincidía con la salida de la revista.

Por desgracia, este mismo mes, los márgenes de tiempo también han jugado en nuestra contra y hemos tenido que prescindir de un reportaje sobre otro juego muy prometedor. Aun así, hablando de márgenes largos de tiempo, en mayo tendremos viajes para ver cosas que no se desvelarán hasta el inicio del E3 y poder desmenuzároslas como se merecen.

> *"Hacer una revista es una odisea, en la medida en que muchos contenidos están condicionados por los embargos y plazos de las compañías"*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

El fenómeno Fortnite, el modo foto de God of War, el regreso fugaz de Sam Fisher... Pon a prueba tu intuición para adivinar cuáles de estas diez noticias son ficticias, aunque todas lo parezcan.



CONSTRUYE TU PROPIO MÁSTER CON EL NUEVO KIT DE NINTENDO LABO

Ya puedes montarte tu propio título de máster universitario en el área de estudio que desees con el nuevo *Kit Popular* de Nintendo Labo, homologado por la prestigiosa Universidad Rey Juan Carlos y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. El kit incluye diez actas de TFM, soportes de cartón, pegatinas decorativas y cinta adhesiva de colores, a un precio total de 29,99 €, en concepto de tasas universitarias. Según el rector de la URJC, "la idea es ofrecer a todos aquellos alumnos que no dispongan del tiempo suficiente para asistir a clase la posibilidad de confeccionar sus propios títulos de máster en Derecho autonómico, Medicina forense, Ingeniería aeronáutica, Biología molecular o cualquier otra especialización; los únicos límites los pone tu imaginación", matiza. Por lo tanto, ya no necesitas ostentar un cargo político para obtener el máster que siempre soñaste; con Nintendo Labo, este privilegio queda al alcance de cualquiera en apenas unos minutos. Nosotros ya nos hemos montado un máster en Periodismo de videojuegos, un Master Quest en *Zelda: Ocarina of Time* y un Master Hand en *Super Smash Bros*, con un sobresaliente y dos notables, para no cantearnos mucho, que tampoco es plan de abusar inflando el CV. El *Kit Popular* es exclusivo de España y ya está a la venta junto al *Kit Variado* y el *Kit Robot*. (Bolígrafo no incluido).

- ☐ ÉSTE SÍ QUE DA EL PEGO
- ☐ RENUNCIAD AL MÁSTER EN CREDIBILIDAD

Pág. 20



LA OTRA CARA
Lo gracioso es que la mayoría son noticias reales

Pág. 24



LA COMUNIDAD
Vuestro veredicto sobre lo mejor y lo peor del mes

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

GRIEZMANN CELEBRÓ SU GOL AL MADRID CON EL **BAILE DE FORTNITE**

La fiebre de *Fortnite: Battle Royale* también ha contagiado a algunos de los mejores futbolistas del mundo, que reconocen estar tan entregados a este fenómeno como al escudo de su camiseta, o incluso más. Es el caso del colchonero Antoine Griezmann, que celebró su gol al "Royale" Madrid ante las gradas del Bernabéu emulando la ya famosa danza burlesca, con la mano en la frente en forma de "L" de "loser" (perdedor), aunque quedó en empate con el gol de otro siete: CR7. El crack Griezmann se suma así a otros "fortniteros" confesos del fútbol como Carvajal, que celebró el 6-1 de la Selección contra Argentina con una "victoria magistral" en Twitter, así como el barcelonista Sergi Roberto y otros jugadores de la Bundesliga como Julian Brandt o Timo Werner. Pues que el Mundial 2018 se juegue entre *Fortnite* y *PUBG*.

☐ **HALA FORTNITE Y NADA MÁS** ☐ **FALSO 9**



3 Lindsay Lohan pierde el juicio contra Rockstar por *GTA V*

La actriz y cantante ha vuelto a perder, por segunda y última vez, su litigio contra Rockstar por, según ella, usurpar su imagen para crear a Lacey Jonas, de *GTA V*. Como ya ocurrió en 2016, el tribunal ha considerado a Lacey "una veinteañera genérica sin rasgos distintivos", aparte de la superficialidad ególatra.

☐ **HALA, POR "JETA" V**
☐ **BULO DESESTIMADO**

SPYRO SE ESCONDÍA EN CRASH N. SANE TRILOGY DESDE EL PRINCIPIO

Todavía estamos aplaudiendo con los cuernos ante el anuncio de *Spyro: Reignited Trilogy*, y resulta que la primera pista de su existencia estaba oculta desde el principio en el código fuente de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*. Pero es que ahora, además, podemos ver el tráiler del renovado *Spyro* desde el juego, como si de "Origen (Inception)" se tratase: un sueño dentro de otro. Para ello, debemos introducir "arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, cuadrado" en la pantalla de título, el mismo truco utilizado hace veinte años en *Crash Bandicoot 3: Warped* para acceder a la demo de *Spyro the Dragon*, juego en el que, a su vez, ocurría lo mismo a la inversa. Nostálgica manera de celebrar el regreso de estos dos iconos de los 90 a PS4, Xbox One y, ojalá, Switch.


☐ **MI MENTE HA HECHO "CRASH"** ☐ **"SPYRO" QUE NO MINTÁIS MÁS**



LA REINA DOÑA LETIZIA BOICOTEARÁ EL MODO FOTO DE GOD OF WAR

Ya advirtió Cory Barlog, director del juego, que Sony Santa Monica estaba trabajando en un modo foto a la altura de una obra maestra como *God of War*, y ya se han filtrado algunas de sus futuras opciones. La más llamativa es "un editor que permitirá integrar imágenes del mundo real en Midgard para crear memes, compartirlos y viralizarlos en redes sociales", detalla Barlog. Entre sus filtros, destaca el de la reina Letizia, que interrumpirá todas las fotos en las que Kratos y su hijo Atreus aparezcan posando juntos ante la cámara. Su majestad no sólo se interpondrá en las fotos de sus hijas con su abuela Sofía, como ya vimos el mes pasado, sino que también boicoteará las fotos de vástagos ajenos, ya sea de dioses mitológicos o cualquier otro ascendiente con afán de quitarle protagonismo. Ahora sí que estamos ante una verdadera lucha de titanes.

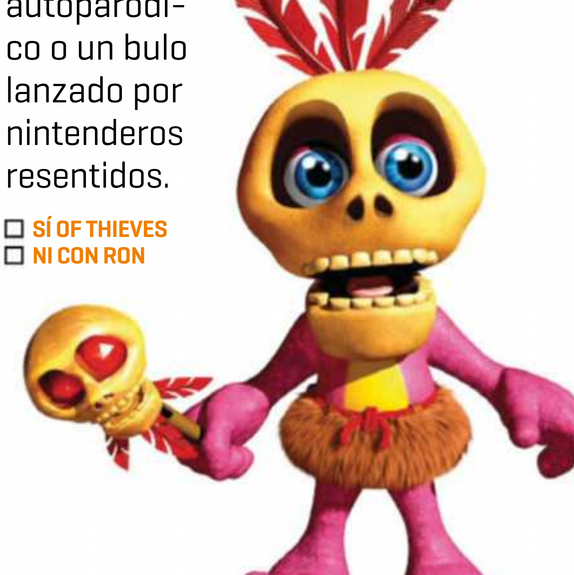
- ☐ HAN PERDIDO EL NORTE
- ☐ "FAKE" MATE



6 Hallado el esqueleto de la vieja Rare en *Sea of Thieves*.

Varios usuarios de Xbox One dicen haber encontrado "el esqueleto de los años dorados de Rare" en una misteriosa isla ubicada en las coordenadas "N64". Y, según parece, guarda notable similitud con Mumbo Jumbo, el chamán de *Banjo-Kazooie*, aunque el estudio no ha querido aclarar si es un guiño autoparódico o un bulo lanzado por nintenderos resentidos.

- ☐ SÍ OF THIEVES
- ☐ NI CON RON





NIER AUTOMATA CASI FUE CANCELADO PORQUE YOKO TARO ODIA MADRUGAR

Ya sabíamos que el creador de *Drakengard* y *NieR* era un genio, pero su última revelación sobre el desarrollo de *NieR Automata* en una entrevista concedida a la web USGamer lo ha elevado a categoría de p*** amo, por si nos lee algún adulto. Atención a sus palabras textuales: "La jornada laboral de Platinum Games empieza a las 9.30 de la mañana, y yo, como trabajador independiente (o freelance), no puedo levantarme tan temprano. Así que nos pasamos un mes discutiendo sobre ello hasta que *NieR Automata* estuvo a punto de cancelarse, porque ese horario era incompatible conmigo. Y lo que cuento no es broma". Pero esperad, que hay más: "Por suerte, ya no tenemos ese problema", aclara Taro. "En Platinum Games, ahora tenemos lo que se llama tiempo libre, como un horario continuo donde puedes venir cuando quieras". Cuando los demás dormís, Yoko Taro está trabajando en su próximo proyecto y, mientras despertáis, está soñando con él. Sublime.

- ☐ MI META VITAL ES SER COMO YOKO
- ☐ NI EN SUEÑOS ME CREO ESTO



SAM FISHER REAPARECE PARA DESPEDIRSE DE SOLID SNAKE

Dos sagas, dos héroes, dos rivales del sigilo... unidos por un entrañable cameo de Sam Fisher en la expansión Special Operation I de *Ghost Recon: Wildlands*, donde Ubisoft le ha dedicado un guiño de despedida al mítico protagonista de *Metal Gear Solid*, dejando la puerta abierta, ya de paso, a un posible regreso de *Splinter Cell*. La escena es un diálogo entre un canoso Sam Fisher y Linda, a la que le comenta: "He oído que ya no los hacen como yo. Estaba ese otro tipo, de infiltración militar, llevaba una bandana o algo así". A lo que ella responde: "Se ha retirado definitivamente". En ese momento, Fisher contesta con tristeza: "Así que sólo quedo yo...". Un bello homenaje a aquellos años de sana competencia entre sagas, como cuando Snake le preguntaba a Campbell en 2005: "¿Por qué no hace el trabajo Sam?". Porque ya no hay trabajo, viejo amigo...

☐ DESCANSEN EN PARO ☐ MUY BONITO PARA SER CIERTO



El Chiringuito de Pedrerol se lanza a los eSports con su propio equipo. El programa deportivo de Mega se atreve con los eSports de FIFA Clubes Pro, donde ya ha batido récord de audiencia en la VFO y, en apenas dos semanas, ha logrado vencer al líder Cádiz en el minuto 93. Y, ahora, decid que compraron al árbitro.

☐ PEDREROL 1-0 BECARIOS ☐ PISCINAZO



UN GRANJERO JUEGA A STARDEW VALLEY PARA EVADIRSE DE SU RUTINA

Tim, un agricultor de Carolina del Norte, trabaja incansablemente en su granja, donde, entre muchas otras actividades agrarias, se pasa diez horas al día montado en su tractor autoguiado por GPS. Para hacerlo más llevadero, Tim enciende su Switch y desconecta del trabajo echándole las mismas horas (ya lleva más de 200) a *Stardew Valley;* sí, el simulador de granja indie donde realiza casi las mismas labores que en su vida diaria, porque "es más relajante y parecido a jugar en el patio trasero de mi casa que al trabajo real, algo que no ocurre en *Farming Simulator*". Como su ligue en el juego le dé calabazas (cultivadas por él), seguro que se apunta a "Granjero busca esposa", por aquello de desconectar de su rutina y tal...

☐ SE HA "GRANJEADO" MI ADMIRACIÓN ☐ SOY MÁS "DE TRACTOR"

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE GOD OF WAR PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *God of War* para PlayStation 4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 321

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso 6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Far Cry 5** [HC 321]

▸ Adrián Jiménez, Sevilla **(One)** ▸ Alejandro Mateos, Ávila **(PS4)** ▸ Fco. Manuel Arévalo, Córdoba **(PS4)**

LA COMUNIDAD

Un repaso a la actualidad por los mejores expertos: vosotros

MOLA



Que *God of War* se haya erigido en dios de Metacritic en lo que va de año, con un glorioso 95 de nota media. Para quien creyera que 2018 no iba a dar tanta guerra como el año pasado. David R. Ponce

Firme y merecido candidato a mejor juego del año hasta que Kratos e hijo se batan en duelo con *Red Dead Redemption II* y *Spider-Man*. Sólo habrá un vencedor: el jugador. Qué bien queda decir esto siempre.

***Sega Ages* para eShop, con clásicos como *Sonic* o *Alex Kidd*, ¡y *Shemnue I* & *II* remasterizados para PS4, One y PC! Eso sí, sin traducir... Don Fudo**
La exclusiva de *Shenmue II* en PlayStation os la dimos en portada hace diecisiete años. Lo de PS2 en vez de PS4 fue una errata, como la nota de otro popular "re-máster". ¿Ha colado?

***A Way Out*. Jugarlo en pareja ha tenido su miga, y lo mejor de todo, el no discutir. Raúl Cortés González**
Por fin un cooperativo para no acabar durmiendo en el sofá. Como dijo el sabio sobre las discusiones de pareja, de la cárcel se sale; de Ikea, no.

***Ni no Kuni II*, otro J-RPG inmenso, precioso e innovador. Héctornudo**
Pura esencia Ghibli. Ha hecho más Level-5 por *El renacer de un reino* que nuestra familia real en años.

Que EA admita haber aprendido de su error con las cajas de botín y prometa corregirlo en *Anthem*. Javier Z
También podrían haberlo evitado "Anthem" de tener que recular, que, si no llega a ser por las quejas de botín con *Battlefront II*, otro Ewok cantaría.

El fenómeno social que es *Fortnite*, con más de un millón de personas viendo el torneo youtuber. Marc Puig
Un "Supervivientes" de youtubers en dos islas: *Fortnite* vs. *PUBG*. Sólo puede quedar uno y a los demás les cierran el canal. El reality del siglo.

Las ganas de hincarle el diente a *Vampyr*. Este verano, la sangre va a gustar fría y con pajita. M. Rockmero
Nosotros yendo al Londres de 1918 a beber sangre y los ingleses viniendo a España a beber sangría un siglo después. Se han cobrado su venganza.



La cantidad de cameos que ha metido Steven Spielberg en "Ready Player One". ¡Es la "Torrente" de los videojuegos! Jota Belmonte

Encontrarlos a todos es un huevo de Pascua en sí mismo, bueno, o un huevo Kinder, porque cada escena esconde una sorpresa nueva. Ya sabíamos lo de Tracer y Chun-Li, pero fijaos detenidamente en este fotograma; ¿a cuántos iconos históricos lográis identificar?

NO MOLA



Que *Far Cry 5* sea un juegazo, tanto en historia como en jugabilidad, temática y banda sonora, pero su protagonista sea mudo. Esperemos que introduzcan el "mute patch" pronto. Guille Derpich

Es un homenaje al cine mudo, al Charlot de Charlie Chaplin, líder de la secta de los silentes, de la que forman parte Gordon Freeman, Link, Chell o Ash... porque el carisma vale más que mil palabras.

Que los medios ya empiecen a dar pábulo a rumores sobre PS5 y, aún peor, la sucesora de Switch. ¡Pero si salió el año pasado! Coba Chemas
Se llama Nintendo Click (de clickbait) y saldrá este año. Míralo en la web, haz RT y comparte la noticia con veinte contactos o tu PS4 explotará.

La supuesta filtración de *Call of Duty: Modern Warfare II* remasterizado... ¡sin multijugador! Nando RD
Pues sí que ha calado el "Save Player 1" de Bethesda. ¿Es que no pueden convivir los modos campaña con los modales online? Save multiplayer!

La sensación de vacío que me ha dejado *Sea of Thieves*. Borja AB Díez
Confiamos en que Rare lo vaya llenando de contenido para que sus dos millones y pico de usuarios no acaben dándose al grog en una taberna.

La manía de ciertos periodistas de alabar un juegazo como *God of War* desprestigiando a otros como *Zelda*, *TLoU* y *Uncharted* o consolas como Xbox One. Fermín Gambox One
Pues sí, es lamentable y nunca nos verás hacerlo. Son el *No Man's Sky* del periodismo de videojuegos. ¿Qué?

Lo mal que está quedando Cliff Bleszinski acusando a Epic Games de robarle empleados. ElTrolaco
Ante el doble fiasco de *LawBreakers* y el reciente *Radical Heights*, sólo le queda el salseo para captar usuarios. De dónde lo habrá aprendido...

Que la Mega Drive Mini oficial de Sega esté basada en la "tecnología" de AtGames. ¡Noooo! Fran P. Vega
Prometen mejorarla, pero, con que esta vez emule el sonido mejor que una gramola con jet lag, nos bastará.



Que algunos sigan repitiendo como marionetas que Nintendo Labo es sólo cartón por 70 €. Ojalá otra marioneta como Nintendo Gabbo se aparezca en sus Switch y les diga lo que son. Ralph Aznar

Entonces, PS VR es un casco de plástico por 300 €, el E3 es el escaparate de humo más caro del mundo y este enésimo chiste "simpsonero" es un gasto de papel en una revista de 3,50 €. Sólo dos son ciertas.

Por Gustavo Acero @Gustarfox



LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

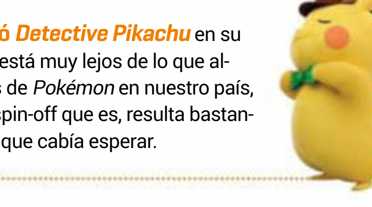


55.000 unidades se vendieron de *Far Cry 5* en sus tres primeras semanas, divididas entre 50.000 para la versión de PlayStation 4 y 5.000 para la de Xbox One. Una vez más, queda patente el impresionante tirón que tiene la saga de acción de Ubisoft entre el gran público.



10.000 copias sumó *Ni no Kuni II: El renacer de un reino* en PS4 en sus cuatro primeras semanas. Son unas cifras muy notables para el RPG de Level-5, que tienen aún margen de crecimiento y que premian el trabajo que ha hecho Bandai Namco traduciéndolo al castellano.

6.000 unidades se vendieron de *A Way Out* en sus cuatro primeras semanas. Se corresponden sólo con la edición de PS4, ya que la de Xbox One no ha tenido versión física en España. Es una cifra muy digna para un indie que ha innovado con su cooperativo obligatorio.



5.500 copias acumuló *Detective Pikachu* en su primer mes a la venta. La cifra está muy lejos de lo que alcanzan las entregas canónicas de *Pokémon* en nuestro país, aunque, si se analiza como el spin-off que es, resulta bastante correcta y entra dentro de lo que cabía esperar.



43.500 son las unidades que lleva ya *Monster Hunter World*, un juego con el que la saga de Capcom por fin ha conseguido hacerse fuerte en España. De ellas, 40.000 se corresponden con la versión de PlayStation 4 y 3.500, con la de Xbox One.



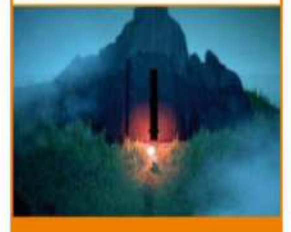
425.000 copias acumula *Call of Duty: WWII* desde que se lanzara a principios de noviembre, divididas entre 390.000 de la edición de PS4 y 35.000 de la de Xbox One. Tras el paso atrás que fue *Infinite Warfare*, la saga de Activision vuelve a ser un filón de ventas.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



SUBEN



BELOW, el juego del estudio indie Capybara Games para Xbox One y PC, que ha vuelto a dar señales de vida tras un largo silencio. La intención es que vea la luz en 2018, tras haberse anunciado en el lejano E3 2013.



LAS ADAPTACIONES para Switch de los próximos meses, como *Firewatch* (primavera), *Flashback* (7 de junio) o *Sega Ages* (verano), que incluirá quince clásicos de los 80 y los 90: *Sonic, Alex Kidd in Miracle World*...



DIVINITY: ORIGINAL SIN II, que llegará a PS4 y Xbox One en agosto, tras su éxito en PC. Se une así a *Pillars of Eternity II*, que también saldrá para ambas consolas y Switch a final de año, tras debutar en PC.



AO INTERNATIONAL TENNIS, que llegará finalmente a Europa el 8 de mayo, en teoría mejorado respecto a la desastrosa versión que salió en otros mercados. Contará con la licencia de Rafa Nadal.

BAJAN



EL FIFA DE RUSIA 18 seguía sin anunciarse en el momento de cerrar este número. Aparte, el acuerdo de Konami con la UEFA para tener la Champions en *PES* expira en mayo y no parece que vaya a renovarse.



BLACK OPS IIII podría prescindir de modo Campaña, según han revelado Polygon y Kotaku, que suelen tener fuentes bastante fiables. Asimismo, parece seguro que un modo apostará por el battle royale.



LA CENSURA, que ha obligado a PlayWay a hacer recortes en la violencia y la desnudez que iba a haber en su prometedor survival horror *Agony*, para poder sacarlo en PS4 y Xbox One, además de en ordenadores.



EL RETRASO de la versión de Switch de *Dark Souls Remastered* y del amiibo de Solaire de Astora. Los usuarios de la consola de Nintendo tendrán que esperar un poco más para "sufrir".



Inazuma Eleven Ares

LEVEL-5 REINVENTA SU FÚTBOL ROLERO DE INSTITUTO

PLATAFORMAS
PS4 | Switch | iOS | Android

GÉNERO
Rol / Deportivo

DESARROLLADOR
Level-5

DISTRIBUIDOR
Level-5 (Japón)

LANZAMIENTO
Verano (Japón)

Tras dos célebres trilogías para dos portátiles de Nintendo como DS y 3DS, Level-5 pretende llevar a otro nivel su explosiva mezcla de fútbol y rol. Y es que esta nueva entrega está siendo desarrollada para PlayStation 4 y Switch (además de iOS y Android), lo cual permitirá un salto evolutivo considerable.

Level-5 nos ha deleitado recientemente con un nuevo vídeo del juego, en el que hemos podido entender su jugabilidad con mayor detalle (tenéis pantallas del mismo en estas páginas). El protagonista, cuyo nombre japonés es Inamori Asuto, se pasea por lugares reconocibles de la saga, como el Instituto Raimon y el barrio de tiendas, ahora mucho más detallados y en amplísimos entornos 3D. Los desarrolladores han querido acercar la experiencia visual lo máximo posible a la de la serie de animación, y parece que les ha salido muy bien. Por cierto, como no podía ser de otra manera, también hay un anime con el argumento de este nuevo juego, el cual ya ha empezado a emitirse en Japón.

Mundo familiar, pero diferente

Tanto en el juego como en el anime, la historia de *Ares* se desarrollará en la época de la trilogía original de DS, poco después de los acontecimientos del primer juego que protagonizó Mark Evans. Sin embargo, estaremos en una dimensión paralela, en la que nunca se produjeron la "invasión alienígena" de *Inazuma Eleven 2* ni muchas otras cosas importantes, lo cual ha cambiado drásticamente la historia del fútbol juvenil en Japón, y la vida de muchas personas relacionadas con este deporte. En este mundo, el fútbol de instituto japonés pierde su prestigio tras la aplastante derrota del Raimon contra un famoso equipo europeo: nada más y nada menos que el Barcelona Orb, los campeones de la liga juvenil española. Como consecuencia de ello, y en un intento por reforzar y equilibrar el fútbol de instituto en Japón, los miembros del Raimon son separados y enviados a distintos equipos del país del sol naciente.

El nuevo vídeo también ha mostrado un pequeño avance de cómo se desarrollarán los partidos, que, por supuesto, serán uno de los aspectos centrales. La esencia clásica permanecerá, con elementos tradicionales como las supertécnicas, pero la experiencia de juego será más ágil que en las entregas portátiles. En este sentido, la jugabilidad estará a medio camino entre los juegos de DS/3DS e *Inazuma Eleven Strikers* de Wii, junto con muchas novedades aún por detallar que lo harán más divertido que nunca.





1 Debutarán muchos personajes, y el protagonista será un nuevo jugador del Raimon. Su nombre en la versión japonesa será Inamori Asuto (se espera que, si el juego llega aquí, los personajes tengan nombres occidentales, como es habitual).

2 El Instituto Raimon lucirá mejor que nunca, y será una delicia pasearse por él.

3 Lo mismo ocurrirá con el barrio de tiendas, otra de las localizaciones más emblemáticas de la saga.

4 Los partidos respetarán la esencia de la saga, pero serán más ágiles y espectaculares que en las entregas portátiles.

5 Aunque la trama girará en torno a nuevos personajes, también aparecerán muchos de los habituales de la saga. Aquí, tenemos a Jude Sharp.

6 Las supertécnicas siempre han sido uno de los elementos más reconocibles de *Inazuma Eleven*: jugadas espectaculares y especialmente efectivas, cuyo uso es fundamental para superar al rival.











TRANSCURRIRÁ EN LA ÉPOCA DE LA TRILOGÍA ORIGINAL, PERO EN UNA DIMENSIÓN PARALELA

GO GALAXY, LA ENTREGA INÉDITA EN OCCIDENTE

Level-5 registró la marca de *Inazuma Eleven GO Galaxy*, la entrega final de 3DS, en Europa en 2015, pero desde entonces no hemos tenido noticia alguna. Hace unos meses, una web alemana reveló que esta situación podría deberse a un conflicto con la empresa MSC Technologies de dicho país, que vende una línea de ordenadores llamada Galaxy. Según contaron, MSC puso una demanda para evitar el lanzamiento del juego en Europa con ese nombre y prevenir la "confusión", lo cual es ridículo, si tenemos en cuenta que *Super Mario Galaxy* y los móviles Samsung Galaxy se han vendido en Alemania sin ningún problema.







Wizard's Symphony, lo nuevo de Arc System Works

Tras el éxito de *Dragon Ball FighterZ*, sus desarrolladores van a demostrar que no sólo son maestros en el género de la lucha. *Wizard's Symphony* será una especie de reboot de *Wizard's Harmony*, una serie de juegos de rol y mazmorras que nació en PlayStation y Saturn. El nuevo juego saldrá para PS4 y Switch.

222.031

unidades vendidas de **Kirby Star Allies (Switch)** en su primera semana en Japón

El remake del primer Disgaea estará en PS4 y Switch

Disgaea Refine será el título de este remake, con el que Nippon Ichi Software celebrará el decimoquinto aniversario de su emblemática saga de rol táctico. Saldrá el 26 de julio en Japón para PS4 y Switch, pero aún no se conocen más detalles.



Sega lanzará la Mega Drive Mini

A Nintendo le fue muy bien con NES Mini y Super NES Mini, y Sega quiere probar este concepto recreando su mítica consola de 16 bits. Saldrá este año para celebrar el trigésimo aniversario de Mega Drive, pero Sega aún no ha confirmado qué juegos habrá disponibles. Tampoco se sabe aún el nombre definitivo de la minimáquina.





Koei Tecmo anuncia Warriors Orochi 4

Omega Force desarrolla una nueva entrega del crossover que reúne personajes de sus dos sagas más míticas, *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors*. Aún no sabemos ni qué plataformas acogerán este musou, pero ya está confirmado que llegará a Occidente este mismo año.



Atlus anuncia Etrian Odyssey X para Nintendo 3DS

3DS recibirá una última y muy especial entrega de esta popular saga de rol y mazmorras. Será un crossover que recopilará elementos de toda la serie, con diecinueve clases, todas extraídas de distintas entregas, excepto la del Héroe, que será nueva. Incluirá un gran mapamundi.



Yo-kai Watch 4 saldrá este año en Japón para Switch

No sólo *Inazuma* dará el salto de 3DS a consola "grande". Level-5 está desarrollando la próxima entrega principal de *Yo-kai Watch* en Switch y, según Akihiro Hino, presidente y CEO de la compañía, supondrá una gran evolución en la saga e incluirá grandes sorpresas. Parece que estará protagonizado por los personajes del anime *Yo-kai Watch: Shadowside*.



unidades vendidas de **Super Robot Wars X (PS4 y PS Vita)** en su primera semana en Japón



La realidad virtual en Japón



Por **Ángel Lloret** Corresponsal en Tokio

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

No es ningún secreto que en Occidente, por el momento, la realidad virtual no ha terminado de cuajar. En cambio, la situación en Japón parece ser muy distinta. Las unidades de PS VR se agotaron en infinidad de tiendas en su lanzamiento e incluso superó las ventas de la propia PS4. De hecho, al igual que pasó con Nintendo Switch y siempre pasa con el nuevo iPhone, durante los primeros meses fue objeto de especulación. Sin embargo, eso pasó hace ya más de un año... ¿Seguirán las PS VR aguantando el tipo? ¿O los japoneses ya se han olvidado de la realidad virtual?

El estado de la RV

Las ventas actuales de PS VR son decentes, pero las de HTC Vive y Oculus Rift son prácticamente inexistentes. Gracias a los youtubers japoneses, estos dispositivos se están dando poco a poco a conocer, aunque, de momento, los jugadores nipones siguen muy verdes con todo lo relacionado con el PC y sigue habiendo un desconocimiento general del tema. Encontré montones de PS VR a la venta, pero me fue imposible encontrar unidades de Oculus Rift. Con HTC Vive, tuve algo más de suerte, aunque no demasiada, lo que deja casi como única alternativa adquirir estos dispositivos por internet.

Como era de esperar en Japón, algunos de los juegos de PS VR de los que más se habla por internet son *DOAX VR* y *Summer Lesson*, ambos comúnmente calificados de sexistas. El último ya cuenta con tres ediciones. La premisa es, cuando menos, curiosa: eres un profesor particular que debe ayudar a una chica, que varía dependiendo de la versión que juegues, a estudiar y aprobar los exámenes. Ni más ni menos. Lo cierto es que, aun partiendo de una situación tan aparentemente monótona, por aquí cuenta con legiones de fans.



No obstante, el mercado de la realidad virtual no se limita a las consolas caseras.

RV más allá de las consolas

Muchas compañías están apostando fuertemente por la realidad virtual, como Bandai Namco, que ha abierto varios establecimientos con el nombre de VR Zone. Gozan de tal aceptación que es necesario reservar y comprar la entrada con antelación. Allí, es posible disfrutar de todo tipo de videojuegos (con HTC Vive), incluso una versión de *Mario Kart* en VR. Si alguien tiene la oportunidad de ir, le recomiendo *Hospital Escape Terror* (el nombre lo dice todo), un juego cooperativo para hasta cuatro jugadores que consiste en escapar del hospital. Muy disfrutable si se juega con amigos.

Otra de las empresas de realidad virtual más conocidas es VirtuaLink, que usa PS VR para conectar hasta a 50 jugadores en un mismo mundo virtual en el que colaborar mediante diversos minijuegos y misiones.

Sin embargo, los juegos de realidad virtual que más he disfrutado en Japón se encuentran en Joypolis, el parque de atracciones de Sega, otra de las compañías que están intentando dar a conocer la RV al japonés medio. Por el momento, hay dos. *Tower Tag* es un shooter que enfrenta a dos equipos de dos jugadores. Si bien podemos dar comienzo a la batalla desde el principio, lo más recomendable es capturar primero una suerte de torres que nos permitirán teletransportarnos al lugar en el que se encuentren para conseguir mejor cobertura. Para probar *Zombie Survival*, de Zero Latency, es necesario reservar previamente. El juego recuerda mucho al típico modo horda, aunque la posibilidad de cooperación con el resto de jugadores, el poder moverte libremente de verdad por un escenario enorme, el propio peso del arma que has de llevar... todo suma y ayuda a que la inmersión sea total, lo que lo convierte en una experiencia única. Tengo entendido que es posible disfrutar de *Zombie Survival* (y unos cuantos más) también en Madrid, por lo que os animo enormemente a probarlo. ¡Un gran plan para cualquier fin de semana! ■

LOS JUEGOS DE VR QUE MÁS HE DISFRUTADO ESTÁN EN JOYPOLIS, EL PARQUE DE ATRACCIONES DE SEGA

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

EL APOCALIPSIS MAYA, EL FIN DEL COMIENZO

Lara Croft se adentrará en junglas y tumbas precolombinas para evitar el fin del mundo, en la última aventura sobre sus orígenes.

PS4 - XBOX ONE - PC ■ **14 DE SEPTIEMBRE** ■ **EIDOS MONTREAL (SQUARE ENIX)** ■ **AVENTURA**

Su existencia era uno de los secretos peor guardados de la historia de los videojuegos, desde que, en noviembre de 2016, se filtrara, debido al descuido de un desarrollador que abrió en su portátil un documento con datos del juego en un lugar tan concurrido como el metro de Montreal. Un fan le sacó una foto y corrió como la pólvora la certeza de que la siguiente aventura de Lara Croft estaba en desarrollo y se titulaba *Shadow of the Tomb Raider*.

Sin embargo, lejos de entrar en pánico, la editora, Square Enix, corrió un tupido velo durante un año, antes de empezar a realizar un anuncio en tres fases. En diciembre de 2017, confirmó que el proyecto estaba en el horno, dando a entender, a través de una nota de prensa con un acróstico, que su denominación sería la que ya se había desvelado (entonces, aún era provisional, pero, dado que a la gente le gustó, se apostó por ella sin dudarlo). A mediados de marzo, coincidiendo con el estreno de la película basada en la saga, se mostró un breve tráiler CG para confirmar el nombre, sugerir la ambientación... e instar al 27 de abril para la presentación mundial de sus primeros detalles. Y aquí estamos, precisamente, después de haber hecho un viaje relámpago a Montreal para jugar una demo de 45 minutos, correspondiente al inicio de la aventura, y hablar con siete de sus máximos responsables.

Un reseteo de manual

La saga *Tomb Raider* es un ejemplo perfecto de cómo ha madurado la industria desde los años 90 y, a su vez, de cómo evolucionar una serie cuando ya está estancada. Las primeras entregas, firmadas por Core Design, eran aventuras tremendas por sí solas, pero, indudablemente, la voluptuosidad de su protagonista, trasladada a las actrices de hueso y carne con las que se promocionaban (sin ir más lejos, en las portadas de Hobby Consolas), ayudó sobremanera a su éxito comercial. Entre 1996 y 2003, llegaron nada menos que seis entregas de sobremesa, pero la última fue un fiasco, *El ángel de la oscuridad*. La IP pasó entonces a manos de Crystal Dynamics, que, tras un descanso, entre 2006 y 2008, sacó otras tres entregas muy dignas.

Pero la verdadera revolución vendría en 2013, cuando el estudio californiano reseteó por completo la saga para contar los orígenes de Lara Croft, quitándole cualquier atisbo de sexualización y convirtiéndola en un personaje humano, vulnerable y creíble. Además, igual que había hecho Naughty Dog inspirándose en *Tomb Raider* unos años antes, se miró en el espejo de *Uncharted* para beber de su misma fórmula de acción, puzles y plataformeo. El cóctel recibió nuevos ingredientes en *Rise of the Tomb Raider* »



EL RENACER DE LARA CROFT

Los *Tomb Raider* recientes son de las mejores aventuras del último lustro y han dado a Lara Croft otra dimensión.



TOMB RAIDER

El reseteo de 2013 presentó a una Lara inédita hasta entonces. Yamatai, una isla del Pacífico, sirvió para plantear un nuevo punto de partida para una joven inexperta, llena de temores y nada sexualizada.



RISE OF THE TOMB RAIDER

Con una pequeña escala en Siria, Lara viajó a la gélida Siberia en esta secuela de 2015, en la que empezaba a confiar ya en su potencial como arqueóloga aventurera.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

En este cierre de la trilogía, Lara será ya una mujer hecha y derecha, de una gran fortaleza física y ya experta en el saqueo de tumbas... Su ímpetu la convertirá en una amenaza para los enemigos, para ella misma y hasta para el mundo entero.



» y alcanzará su máximo buqué con *Shadow of the Tomb Raider* el 14 de septiembre, justo en el límite prudencial para escapar del yugo de *Red Dead Redemption II*. A diferencia del anterior, no será ni intergeneracional ni exclusivo temporal de una plataforma. Tanto los usuarios de Xbox One como los de PS4 y PC podrán disfrutarlo al mismo tiempo.

Eidos, como casi siempre

El desarrollo ha durado tres años y, esta vez, no lo ha liderado Crystal Dynamics, sino Eidos Montreal, lo cual tiene su encanto nostálgico, pues no hay que olvidar que los *Tomb Raider* clásicos los editó la antigua Eidos Interactive. Aun así, el equipo californiano sí que ha tomado parte como apoyo... igual que lo hizo el canadiense con las dos entregas anteriores. Básicamente, se han invertido los roles entre dos estudios de Square Enix que son uña y carne, como se observa en el hecho de que también estén mano a mano con el proyecto de Los Vengadores.

En todo caso, no hay nada que temer, pues el desarrollo lo han comandado veteranos de las dos entregas precedentes. Es el caso de Daniel Chayer-Bisson, que fue codirector de la entrega de 2013 y que ahora ejerce como director creativo. Su caso es curioso, pues él vivía en Montreal (trabajó en el equipo narrativo del primer *Assassin's Creed*, en Ubisoft Montreal) y se mudó a propósito a San Francisco para enrolarse en Crystal Dynamics. Luego, espoleado por su esposa, a la que le encanta la nieve norteña, como comentó jocosamente en el evento al que asistimos, volvería a la ciudad para unirse a Eidos Montreal y liderar el equipo de apoyo que trabajó en *Rise* y, ahora, tomar de nuevo la voz cantante para *Shadow*. Junto a él, también han estado otros conocedores de la anterior entrega, como Vincent Monnier, director de jugabilidad, o Arne Oehme, director de diseño de niveles. En otras palabras, es gente que sabe lo que se hace y, al final, hablamos de un estudio que, en los últimos años, ha firmado juegazos como *Deus Ex: Human Revolution* o el denostado *Thief*.

La entrada a la primera tumba del juego recordará muchísimo al inicio de la entrega de 2013, con este acantilado azotado por el oleaje.

Con mayas y a lo loco

Shadow of the Tomb Raider pondrá el punto final a la historia sobre los orígenes de Lara Croft. El juego de 2013 iba sobre Lara y su supervivencia en un mundo hostil, mientras que el de 2015 iba sobre los Croft, más concretamente sobre el padre de la protagonista y los esfuerzos de ésta para hacerse merecedora del apellido. En cambio, el cierre de la trilogía determinará el momento definitorio en que la joven, ya muy curtida, se convierte en la asaltatumbas que está llamada a ser.

Así, el juego entroncará directamente con el final de *Rise*, con Lara persiguiendo a la Trinidad, responsable de la muerte de su padre, y continuando con sus expediciones »



El arco volverá a ser el arma principal y, entre las novedades, habrá un machete de grandes dimensiones, que nos hará sentir como Rambo en la jungla.

ENTREVISTA

DANIEL CHAYER-BISSON
Director creativo

MARIO CHABTINI
Productor

¿A qué Lara Croft veremos en este juego, tras la inexperta del *Tomb Raider* de 2013 y la más curtida de *Rise of the Tomb Raider*?
Daniel Chayer-Bisson. Va a ser un momento definitorio, en el que necesita darse cuenta de que es una buscatesoros. Es una Lara más experta y más capaz que antes. Además, es importante el hecho de que es un viaje más personal y emocional, de modo que veremos más de su yo interior, y no sólo de su exterior. En las dos entregas anteriores, la historia se contaba a través de sus acciones; ahora, veréis a una Lara mucho más profunda y más madura en cuanto a la responsabilidad derivada de sus actos.

¿Qué papel cumple Jonah en la narrativa?
DC. Es muy importante. Para saber más del interior de Lara y de sus motivaciones, necesitas esa contraparte moral. Antes, Jonah aceptaba siempre lo que hacía, pero, ahora, se enfrenta a ella y es capaz de decirle que ha ido demasiado lejos. En la demo que habéis jugado, el asunto es que es Lara quien ha causado el apocalipsis y, aunque se siente culpable, no sabe cómo lidiar con ello. Sólo puede pensar en que tiene que detener a la Trinidad: así es como reacciona a la presión. En cambio, Jonah le dice que antes tienen que ayudar a la gente de allí, y es algo que Lara necesita aprender. Se trata de ayudar a la gente, y no sólo de derrotar a los responsables de la muerte de su padre.

Tras Yamatai, Siria o Siberia, ¿por qué os habéis decidido por un entorno de jungla?
DC. Hicimos muchas investigaciones, pero teníamos claro que queríamos un entorno que pudiera demostrar la maestría de Lara con claridad y que nos permitiera integrarla para hacernos sentir en su piel. Nos dimos cuenta de que la jungla era precisamente eso, pues es un lugar muy vivo, complejo, brutal, colorido... Transmite muchas emociones. Era importante poder cubrirla de barro o "convertirla" en los árboles, los arbustos o, en definitiva, el mundo. Con nieve, no funcionaría. También nos dimos cuenta de que traía consigo un efecto nostálgico: se siente como los *Tomb Raider* antiguos.
Mario Chabtini. La jungla es una ambientación perfecta, porque puede ser un lugar precioso e intimidante, así como un entorno con el que fusionar a Lara para hacerla sentir más fuerte que los enemigos.

¿Cómo entronca la historia con la súbita escena final de *Rise of the Tomb Raider*?
DC. En cuanto al descubrimiento de que la Trinidad mató a su padre, yo trabajaba en el juego entonces y hablé con el director creativo sobre la dirección que queríamos seguir para *Shadow*. En esa escena, se apuntaba ya a México o Cozumel. Queríamos que cualquiera que no hubiera jugado a *Rise* pudiera adentrarse en *Shadow*, pero también queríamos que los que sí lo hubieran hecho tuvieran una experiencia más gratificante, añadiendo conexiones. Lara empieza el juego persiguiendo a la Trinidad porque mató a su padre y quiere detenerla, pero también está obsesionada. En su interior, nunca va a reconocer que es por venganza, porque no es su naturaleza, pero eso la motiva aún más ante lo que considera una injusticia hacia su padre y su familia, algo que, al principio, quiere corregir.

¿Qué enfoque les habéis dado a los puzles? En los juegos anteriores, quizá eran un poco fáciles, comparados con los de antaño.
CD. Las tumbas son más grandes. Los puzles pueden no ser muy complejos, pero sí mortíferos, peligrosos y épicos.
MC. Siempre atendemos a lo que piden los fans, así que, para nosotros, hacer tumbas más grandes y mortales era una prioridad para esta tercera entrega de la trilogía.

Hablando de trilogía, ¿acaba todo aquí?
DC. La trilogía, sí, no así la saga, que tampoco es cuestión de matarla (risas). Es un momento definitorio. Al final de la trilogía, el jugador y Lara entenderán lo que significa ser buscatesoros. Después, no sé qué pasará... pero olvidaos de pantalones cortos, pistolas dobles o dinosaurios (risas).

Al principio de la aventura, nos enfrentamos a un tsunami, y llegamos a ver un mural que habla de terremotos o erupciones volcánicas. ¿Va a haber más desastres?
DC. Tú mismo te has contestado a la pregunta (risas). Habrá grandes escenas de acción en esta nueva entrega: muchas y con giros inesperados.

¿Qué tipo de novedades vamos a ver en cuanto a armas o herramientas?
DC. Habrá más herramientas. Lara es más habilidosa ahora y tiene más musculatura, así que puede hacer cosas que en las anteriores entregas no podía. El uso del sigilo también será más importante. En *Rise*, añadimos más armas de asalto; esta vez, estarán más enfocadas al sigilo.

JILL MURRAY
Guionista jefe

JASON DOZOIS
Director narrativo

¿Cuál ha sido el enfoque narrativo respecto a las dos entregas previas?
Jason Dozois. La idea era coger un conflicto externo y hacerlo más emocional añadiéndole conflictos internos y entroncando con ese momento definitorio para Lara.

¿Cómo será esa Lara más perfilada, tras la que vimos en los dos juegos anteriores?
Jill Murray. Aquí, encontramos a una Lara ya muy definida, muy habilidosa y fuerte, pero que ha de enfrentarse a lo que sucede cuando cometes un error usando tu poder, yendo a otras regiones o a otras culturas, buscando cosas y luego huyendo. Es obvio que una heroína también puede ser vista como una amenaza desde la perspectiva de otros, así que ha de decidir qué tipo de heroína quiere ser, al darse cuenta de que tiene la capacidad para cambiar el mundo.
JD. Tras descubrir que la Trinidad es la responsable de la muerte de su padre, Lara trata de descubrir qué es lo que están haciendo. No se da cuenta de lo poderosa que es, pero, de repente, ve que su obsesión no sólo puede ponerla en peligro a ella, sino también a otras personas.

¿Cuál es el papel de Jonah al respecto?
JM. Aquí, lo vemos más capaz. Se puede apreciar que su personaje se ha desarrollado a lo largo del tiempo, igual que el de Lara, y vemos su relación de grandes amigos que siempre se apoyan, pero también es la única persona que le dice cuándo se le están yendo las cosas de las manos. Hay lealtad entre ambos, pero también una tensión con la que tendrán que lidiar a medida que se desencadenen los acontecimientos.

¿Cómo de difícil es plantear una historia continuista, habiendo gente que quizá no haya jugado a las dos entregas anteriores?
JD. Hay que pensar mucho y hacer muchas pruebas, manteniendo el impulso del personaje y, al mismo tiempo, haciendo que funcione también por separado. La clave es cómo plantear la información para que la gente la entienda. Al principio de la demo que habéis jugado, cuando vas andando por el pasillo, hay referencias a esos juegos anteriores a través de Jonah, por ejemplo. Si los jugaste, te llamarán la atención, pero, si no, no sabrás exactamente a qué se refieren. En todo caso, lo fundamental es la idea de conflicto.
JM. Es un juego que, una vez te metes en él, te satisface sin necesidad de haber jugado a los anteriores, pero también alegrará a los que lleven desde el principio.

La demo que hemos jugado era el principio del juego, pero sin los diez minutos que sirven de intro. ¿Hay ahí un nexo directo con el cliffhanger de *Rise of the Tomb Raider*?
JD. En relación a la anterior entrega, si te fijabas en el mapa del final, ya se apuntaba a México y a Cozumel, que es donde empieza el juego. Ése es el nexo directo.

¿Qué supone la ambientación maya para la narrativa y la ambientación del juego?
JD. Queríamos un lugar exótico que explorar y una cultura interesante. Apostamos por los mayas, que se preocupaban por el tiempo y la astronomía. Así, por ejemplo, la senda de las estrellas puede ayudar a encontrar la Ciudad Perdida, en Perú.

¿Os habéis inspirado de alguna manera en Indiana Jones, cuya cuarta entrega, "El reino de la calavera de cristal", se ambientaba en Perú, precisamente?
JD. No directamente, pero es un género similar. Tener una historia de aventuras y supervivencia es muy diferente. La nuestra es algo más contemporánea, pero, al final, se trata de encontrar artefactos milenarios.
JM. Nuestra mayor inspiración viene de la historia y de la astronomía, para plantear unos hechos ficticios.

¿Qué podéis adelantar del doctor Domínguez, el villano de la aventura?
JM. Es un personaje profundo y complejo. Tiene sus aspiraciones y una lógica clara para hacer lo que hace. A veces, cuando hable con Lara, el jugador quizá sienta que no es un mal tipo. Digamos que es un antagonista proporcional a Lara, de modo que cada uno piensa que ha de ganar al otro.
JD. Intentamos ir más allá de lo previsible, y una cosa buena que tienen los videojuegos es cómo transmiten la sensación de culpa. Si miras al juego de 2013 o a *Rise*, el objetivo era llegar al artefacto antes que los malos y cogerlo: eso era siempre lo correcto. Aquí, cuando coges el puñal y ves que se desata el apocalipsis, te entra la duda, porque no sabes lo que está pasando y, al mismo tiempo, tienes un oponente que parece saber más y que dice que va a salvar el mundo. Intentamos ir más allá de lo previsible y explotar esa sensación de culpa, por ejemplo con la inundación.

***Shadow* es el final de esta trilogía, pero ¿tiene potencial para secuelas directas?**
JD. Es el final del capítulo sobre los orígenes del personaje. Me sorprendería que fuera el final de Lara Croft (risas).



Lara se sentirá devastada por las consecuencias de sus actos y, en el plano narrativo, se aprovechará para ahondar en su interior y poner de relieve sus emociones y su moral.

Las situaciones claustrofóbicas serán muy habituales, y las potenciales muertes resultarán de lo más sádicas.

El sigilo y las actuaciones por sorpresa serán siempre la vía más eficaz a la hora de avanzar, pero no se coartará a quienes sean de gatillo fácil.



» arqueológicas. Como ya dejaba intuir el mapa que podíamos ver en la penúltima escena de *Rise*, el juego empezará en Cozumel (México), donde tanto Lara como la Trinidad buscan una llave ancestral. No obstante, el grueso de la aventura se ambientará en Perú, con la cultura maya como trasfondo. Allí, deberemos encontrar la Ciudad Oculta, con multitud de referencias a deidades como Ix Chel o Kukulkán, así como a los sacrificios o la astronomía, un elemento que promete tener una importancia capital. Baste con ver que el logo y los artes del juego hacen referencia a eclipses de sol y luna. Esperemos que también haya tiempo para darse un paseo por las ruinas de Machu Picchu...

La narrativa estará más cuidada que en las anteriores entregas. A Lara la carcomerá el deseo de venganza contra la Trinidad, pero su mayor problema será que, sin querer, pondrá en marcha el apocalipsis maya. Eso la llevará a reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones, con las que no sabrá muy bien cómo lidiar. En ese sentido, su amigo Jonah será el contrapunto moral, pues, más de una vez, le pondrá los puntos sobre las íes o la hará entrar en razón, cuando piense egoístamente en anteponer sus intereses personales al bienestar de otros. Incluso el villano, un tal Doctor Domínguez, tendrá una moralidad difusa que le hará cuestionarse si lo que hace está bien o está mal. No queremos entrar mucho en detalles para no destripar nada, pero, ya en el primer capítulo, veremos una escena bastante impactante que hará que Lara se sienta culpable y entre en estado de shock. Como en las anteriores entregas, sufrirá de lo lindo, pero, al mismo tiempo, tendrá la férrea convicción de no dar marcha atrás, después de todo lo que ha sacrificado para llegar hasta ahí.

En la jungla, la negra jungla

Tras la isla Yamatai, Siria y las cordilleras de Siberia, Eidos Montreal tuvo claro desde el primer minuto que, esta vez, el principal paisaje debía ser una jungla inhóspita y oscura, de cara a ampliar la sensación de supervivencia en diferentes planos. Por encima de todo, para reflejar la consolidada fuerza de Lara, se quería fomentar su fusión con el entorno. El objetivo era que la protagonista fuera una con la jungla, es decir, que el entorno fuera como una extensión de su cuerpo a la hora de abordar a los enemigos. En ese sentido, el arco volverá a ser nuestra arma de cabecera y se le sumará un descomunal machete. Además, se ha expandido la búsqueda de recursos y la caza promete tener más importancia que nunca de cara a crear nuevo equipamiento. Por lo pronto, en el menú del juego, pudimos ver un feroz leopardo.

Otro aspecto en el que se ha puesto mucho énfasis es el de las tumbas. En las dos entregas anteriores dejaban los mejores momentos, pero no eran particularmente numerosas y algunas ni siquiera estaban integradas en la senda principal, sino que eran opcionales. Por suerte, en *Shadow*, tendrán una importancia capital, aprovechando la ambientación maya, lo que, además, traerá consigo el regusto de las entregas clásicas.

Para darles una vuelta de tuerca, se ha optado por potenciar la sensación de miedo y de peligro. Las vistas serán tremebundas, pero la palma se la llevarán los puzles, que demostrarán por qué las tumbas son lugares de conmemoración de la muerte. Por ejemplo, si vamos corriendo a lo loco y no nos agachamos ante una determinada trampa, acabaremos ensartados como pinchos morunos. Las muertes de Lara serán realmente »

» sangrientas. Asimismo, habrá muchos lugares angostos, inestables y traicioneros, algo que obligará a ser muy preciso con los movimientos y a agarrarse in extremis cuando sea menester. Cuanto más avancemos en el juego, más peligrosas y épicas se volverán las tumbas, según Daniel Chayer-Bisson.

Las secciones subacuáticas también tendrán más peso y, con ellas, se buscará potenciar la sensación de oscuridad y claustrofobia. Lejos de ser zonas de enlace sin importancia, tendremos libertad para bucear y deberemos vigilar el nivel de oxígeno y buscar bolsas de aire, si no queremos ahogarnos sin remedio. Además, habrá animales que nos atacarán, como morenas.

Por otra parte, el mundo estará más vivo que nunca, algo que se observará, especialmente, en la ciudad que servirá como escenario central y base de operaciones. Por ahora, sólo sabemos que existirá, pues no nos quisieron dar ninguna pista de su enfoque.

México lindo y querido

Casi todo lo que acabamos de contar se observará cuando viajemos a Perú, pero, como pasó con la anterior entrega, lo cierto es que el prólogo de la aventura, lo que nosotros pudimos jugar, tiene un enfoque muy diferente. Esa sección transcurrirá de noche y contará con tres zonas muy diferenciadas. En la primera, habrá que infiltrarse en un pequeño pueblo mexicano en busca del rastro de la Trinidad, justo en el Día de Muertos, lo que implicará ponerse una máscara, escuchar a un mariachi entonando una triste canción, pasar por delante de tenderetes llenos de souvenirs mortuorios o atravesar un cementerio repleto de cirios. En la segunda, había que bajar por un acantilado y adentrarse en una cueva. En la última, de vuelta en la superficie, debíamos avanzar por el pueblo inicial... reducido a escombros por la fuerza de un devastador tsunami.

Esto último es de gran relevancia, pues *Shadow of the Tomb Raider* tendrá la idea del apocalipsis maya como piedra angular. Si en las anteriores entregas era espectacular ver a Lara huir de derrumbamientos o caer desde grandes alturas, lo de la nueva aventura promete ser demencial, pues imaginamos que los desastres naturales se sucederán uno tras otro, lo que puede dar muchísimo juego. En el caso del tsunami, por ejemplo, implicaba tener que nadar a contracorriente o saltar sobre edificios anegados u objetos parcialmente hundidos.

El plataformeo sigue funcionando igual de bien, tanto en su parte "manual" como en su vertiente "semiautomática". Por supuesto, seguiremos teniendo los piolets para engancharnos a superficies porosas, pero lo que mejor pinta tiene es la nueva dimensión de la cuerda, que permitirá descolgarse a diversas alturas, correr por las paredes, balancearse para llegar a sitios alejados, hacer rápel... En las tumbas, puede ser canela fina.

Como ya es costumbre, el arco será la herramienta más útil, no sólo para atacar sin armar bulla, sino también para, con ayuda de una cuerda, derribar estructuras o tender lianas entre dos puntos. Aunque podremos empuñar armas de fuego y liarnos a tiros, lo más recomendable será optar por un avance sigiloso. Repiten mecánicas como el instinto de supervivencia para analizar el entorno, el lanzamiento de objetos para distraer la atención de los enemigos o las ejecuciones a traición, pero también se han añadido trucos como el de camuflarse, por ejemplo, entre la vegetación que cubra una pared, algo que, sin duda, será muy ventajoso en la jungla. »



Muchas secuencias de acción se escribirán en clave apocalíptica. En este tsunami, deberemos resistir la corriente y saltar por donde podamos.

Las tumbas son sinónimo de ritos mortuorios, así que los cráneos y los esqueletos serán parte habitual de sus "decorados". Pero también habrá cosas vivas en su interior, como ratas o murciélagos que nos darán sustos de muerte.

ENTREVISTA

DAVID ANFOSSI



Director de diseño de niveles

Una de las claves del juego es la ambientación maya, que traerá consigo una jungla como escenario principal. ¿Cómo la habéis aprovechado para plantear mecánicas?
La historia es más importante que nunca, pues es una experiencia muy personal. La idea era plantear un viaje de adentrarse en la oscuridad. Por eso, te encuentras en una jungla oscura, con la que Lara debe volverse una sola. Las tumbas son más aterradoras, oscuras y brutales para transmitir esa sensación y un contraste con el mundo vivo y más colorido de fuera.

Siempre hay muchas discusiones respecto a *Uncharted*. Obviamente, Naughty Dog se inspiró en *Tomb Raider*, pero, luego, el reseteo de 2013 tomó muchas ideas en la dirección contraria. ¿Os habéis fijado de alguna manera esta vez en *Uncharted 4*?
El desarrollo de esta entrega empezó antes de la salida de *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, así que, en su núcleo, no hay mucha inspiración. Pero, por supuesto, siempre miramos los increíbles productos que hacen y nos consideramos fans.

¿Habrá vehículos que podamos conducir?
No... Se trata de una experiencia "básica", dentro de la cual los grandes avances tecnológicos no tienen cabida.

¿Cuál ha sido el enfoque para el sigilo?
Lo primero es que, para poder ser uno con la jungla, huimos un poco del combate de correr y disparar para dar más oportunidades de sigilo. Puedes camuflarte con el entorno para esconderte, algo que no estaba en las dos entregas anteriores. Ahora, aunque te descubran, puedes "reiniciar" el sigilo y tienes más ingredientes en el entorno que lo apoyan, incluida la IA. Eso te da más opciones para actuar como un depredador.

Imaginamos que la caza seguirá siendo muy importante. Si en *Rise of the Tomb Raider* tuvimos osos, por ejemplo, ¿con qué nos toparemos en la jungla?
Tenemos muchos animales. Hemos ampliado el repertorio, adaptándolo a la región... pero sin osos (risas).

El arco sigue siendo el arma principal que emplea Lara, pero ¿vamos a encontrar alguna otra que no hayamos visto antes?
El arco es aún la estrella, sí. Lara encontrará nuevas armas por el camino, pero la que más usará está relacionada con el sigilo, y no es otra que el cuchillo. Es una experiencia cercana, así que la creación del cuchillo y la forma de usarlo para sobrevivir y luchar debían ser cruciales.

En cuanto a los saltos o el plataformeo, ¿hay alguna novedad de consideración?
Sí, aquí es clave la idea de descender por los espacios. Tienes la oportunidad de hacer rápel en oscuras zonas subterráneas y, por supuesto, junto a ello, puedes correr por las paredes o balancearte. Antes, lanzabas la cuerda y todo eran transiciones de simplemente brincar, cual Spider-Man, pero, ahora, tienes mucha más libertad para quedarte colgado de la cuerda o saltar en diferentes direcciones.

¿Qué hay de los puzles? En los *Tomb Raider* de los 90, tenían una dificultad bastante considerable, pero eso es algo que se ha perdido con las entregas recientes.
Hum... Están basados en el suelo. Queríamos crear una experiencia desafiante e interesante, pero manteniéndote en el suelo. En cuanto a dificultad, serán similares a los de *Rise of the Tomb Raider*, pero los puzles en sí son más mortíferos, de modo que los errores se saldan con brutalidad.

¿Cómo encajan las secciones submarinas con el núcleo del juego?
De nuevo, es la idea del "descenso" y de los entornos opresivos, oscuros y aterradores. Una cueva llena de agua es oscura, y no sabes si podrás salir, así que la frialdad y el aislamiento de esos sitios son esenciales. Ya había algo de nado y buceo en *Rise*, pero era muy básico, así que lo hemos expandido para que no sea un simple recurso de experiencia cinematográfica, sino que te permita explorar bajo el agua.

¿Habrá algún tipo de multijugador o será sólo un modo historia?
No vamos a hablar hoy de eso.

¿Qué tipo de objetivos secundarios vamos a encontrar a lo largo de la aventura?
Hay multitud de cosas. En los anteriores, estaban los llamados desafíos, que eran pequeños objetivos relacionados con el entorno, pero los hemos expandido vinculándolos a la gente. *Rise* tenía algunas misiones básicas y también las hemos expandido aprovechando la viveza del mundo.

¿Qué hay del apocalipsis? ¿Habrá más catástrofes jugables, aparte del tsunami?
¿Tú qué crees? (risas) Es parte de la historia, pero... es el apocalipsis maya.

En cuanto a los coleccionables, ¿desbloquearemos algo si obtenemos el 100%?
Los coleccionables están agrupados en diversos sets que otorgan ciertas recompensas, pero el enfoque es como el de *Rise*.

ENTREVISTA

VINCENT MONNIER
Director de jugabilidad

ROB BRIDGETT
Director de sonido

¿En qué medida van a ser más importantes las tumbas en esta entrega y cuáles son los principales cambios que presentarán?
Vincent Monnier. El nuevo lugar que sirve como base es una gran diferencia, igual que el enfoque de las tumbas, más peligrosas y aterradoras. Es difícil encontrarlas y llegar hasta ellas, para que tengas en cuenta que eres el primero en alcanzarlas en siglos. Puedes morir en cualquier sitio. Algunos de los puzles, aunque no tengan enemigos, están hechos directamente para matarte. Has de manipular o empujar elementos usando tu inteligencia, pero también ser muy cuidadoso para no morir.

En la demo, hemos visto una escena bastante trágica e impactante. ¿Cómo de importantes son el sufrimiento y la violencia en el planteamiento general?
VM. Son tiempos oscuros. Lara tiene que parar el apocalipsis maya, lo cual le causa un gran estrés. Los sucesos que se dan a su alrededor le generan una lucha interna.
Rob Bridgett. Sí, la escena de la que hablas es importante emocionalmente, porque es cuando Lara se da cuenta de las consecuencias de sus actos de forma visceral.

¿Qué enfoque le habéis dado a la música?
RB. Con este juego, nos hemos visto particularmente influidos por la historia y la narrativa. Es una experiencia más oscura para el jugador, pero también la ambientación en Sudamérica es clave para la banda sonora. Hemos estado tres años trabajando con el compositor, especialista en música de allí, adaptando el sonido de todo tipo de instrumentos. Algunos incluso ni suenan como para usarlos de una manera tradicional, lo cual es interesante, especialmente de cara a las tumbas, para ponerle al jugador sonidos que no se sepa realmente si son efectos o música, para jugar con esa idea clave del miedo.

¿Y en las escenas apocalípticas?
RB. Durante gran parte del tiempo, importa más el sonido que la música. Por ejemplo, en el tsunami, hay momentos en que quitamos la música por completo, para potenciar la sensación de caos y destrucción. La idea es mezclar tensión y liberación, para buscar la sensación de que todo va a más.

Al principio del juego, visitamos un pueblo mexicano y hay un mariachi cantando en español. ¿Cómo se planteó esa escena?
RB. Es un elemento cultural, relacionado con el Día de Muertos, que es toda una celebración allí. Necesitábamos algo así mientras Jonah y Lara investigan, con un poco de jolgorio, pero también hay tristeza en esa canción, para potenciar la sensación del día de los muertos. Pero, en cuanto atraviesas esa zona, pasas de un momento "luminoso" a otros más serios, con un tono más oscuro, mientras trepas por acantilados o desciendes hacia las profundidades.

Ya en esa escena inicial, hay muchos personajes que hablan en español, e imagino que, cuando lleguemos a Perú, será parecido. ¿Cómo se gestiona algo así, siendo el estudio de habla inglesa y francesa?
RB. Queríamos que la sensación fuera lo más auténtica posible y hemos trabajado con un estudio asociado de Ciudad de México. Es importante sumergir al jugador en una cultura y tener voces en el idioma adecuado. No tendría sentido que fuera gente hablando en inglés con acento. Es algo importante para que lo que se ve en pantalla se sienta auténtico. Y hay más idiomas.

¿Os han servido de inspiración las películas de Indiana Jones, en especial la cuarta?
VM. La principal inspiración es *Rise of the Tomb Raider*, pero, al ambientarse en América del Sur, nos hemos fijado en películas, juegos, documentales, series o cómics. Durante la concepción, hicimos una larga lista de cosas que había que ver o leer.
RB. Nuestra jungla es más oscura y ominosa que la de Indiana Jones. Para coger perspectiva, nos sirvieron "Depredador" o "Acorralado", la primera película de Rambo.

En materia técnica, ¿habéis introducido novedades respecto al ya soberbio *Rise*?
RB. Sí, la tecnología va mejorando y hay una progresión en la fidelidad gráfica, la iluminación, los sonidos que puedes juntar... Todo eso ayuda a desarrollar la historia o aumentar el detalle. Pero eso también trae desafíos consigo, como que, por ejemplo, al haber más detalles visuales, tengan que "escucharse" los granos de arena, el polvo o las ondas del agua. Es una gran mezcla.
VM. Usamos el mismo motor, pero mejorado en diversas partes. Plasmar la jungla en pantalla fue un reto, para que se sintiera orgánica, en detalles como el barro o cómo se mueve todo, con el añadido de que fueran, a su vez, elementos jugables. Hemos llevado el apartado técnico más allá.



El uso de la cuerda se ha potenciado y el plataformeo será mucho más transversal, ya que podremos descolgarnos muchos metros, balancearnos en cualquier dirección, hacer rápel...

Cozumel será el primer lugar por el que pasaremos, y se ha aprovechado la iconografía del Día de Muertos para plantear una sección de infiltración.

Los puzles jugarán en gran medida con los elementos del entorno. De momento, en la primera tumba, hemos visto uno que se basa en un sistema de poleas, tras colocar un carromato.



como la ropa se embarrarán y empaparán. Ahora bien, lo que más nos sorprendió de la demo fue, sin duda, la escena del tsunami, tanto por la tormenta que lo acompañaba como por su aprovechamiento jugable. Estamos deseando ver lo que pueden dar de sí el resto de catástrofes que traiga consigo el apocalipsis maya. También nos dejó impresionados la dirección artística del pueblecito mexicano en el Día de Muertos, con toda su parafernalia de máscaras e iluminación.

En lo sonoro, la música combinará partituras épicas con otras de reminiscencias mayas. En España, deberíamos tenerlo traducido en su totalidad al castellano, pero, en la versión original, resulta muy llamativo que los personajes secundarios del mundo hablen en la lengua de Cervantes. Por su parte, los efectos de sonido jugarán un papel clave en el objetivo de transmitir miedo y tensión, algo que, por ejemplo, ya pudimos escuchar en la primera tumba, en la que la súbita aparición de algunos animales, como ratas y murciélagos, llegaba acompañada de un fuerte cambio en el ritmo sonoro, para sobresaltar al jugador. Esos detalles se han cuidado hasta el punto de que Rob Bridgitte, director de sonido del juego, contactó con técnicos de México o Perú para que le surtieran de audios de insectos, pájaros, ranas y otros animales, según nos comentó.

» En cuanto a puzles, sólo hemos podido ver uno por ahora, consistente en empujar un carromato hasta una posición determinada para, luego, poder activar un mecanismo de poleas con el peso de Lara al pasar sobre diversos soportes. A priori, los rompecabezas no serán tan sesudos como los de los *Tomb Raider* clásicos, pero sí que resultarán tremendamente sangrientos.

Por lo que nos contó Vincent Monnier, la duración será similar a la de *Rise of the Tomb Raider*, lo cual vendrían a ser unas trece horas para la historia, aunque habrá que ver si las tareas secundarias son más abundantes o se mantiene la escala. Por lo pronto, en la demo, pudimos ver ya diferentes set de objetos coleccionables. Asimismo, aunque preguntamos, no nos quisieron confirmar si habrá multijugador competitivo ni tampoco si volverá a haber algún contenido que saque partido a los visores de realidad virtual, como sucedió con *Rise of the Tomb Raider: 20º Aniversario* para PlayStation 4.

Luces para que haya sombra

La versión de *Shadow of the Tomb Raider* que pudimos catar en nuestra visita a Canadá fue la de Xbox One X, y se veía ya de lujo, pese a quedar aún medio año de desarrollo. Aunque no nos especificó las opciones exactas que habrá, Daniel Chayer-Bisson nos confirmó que se sacará partido tanto al modelo puntero de la consola de Microsoft como a PS4 Pro. A priori, como pasó con *Rise*, imaginamos que se podrá elegir entre un modo visual a 1080p y 60 fps, otro a 1080p y 30 fps con más detalles y un último a 4K y 30 fps, aunque no está confirmado.

Independientemente de eso, veremos a una Lara Croft casi fotorrealista, especialmente en cuanto a expresividad facial, heridas y animaciones. Además, tanto el cuerpo

La apoteosis del apocalipsis

Tras sus peripecias por una isla del Pacífico o las nieves rusas, la última aventura de la joven Lara Croft promete ser un tesoro digno de la tumba más recóndita y mortífera. *Shadow of the Tomb Raider* aúna la visión moderna del personaje, ahora más fuerte, pero también más atribulada, con una ambientación de junglas y tumbas que recuerda mucho a la del pasado. Las ruinas y los templos de Perú aguardan su llegada con las puertas cerradas a cal y canto, pero la arqueóloga más famosa de la historia de los videojuegos trae consigo el apocalipsis, así que es inútil resistirse. El 14 de septiembre, habrá eclipses de sol y luna, y eso significa que se acerca el fin... del comienzo. ■

PROMETE SER UN TESORO DIGNO DE LA TUMBA MÁS RECÓNDITA Y MORTÍFERA



REMASTERS

Reeditar juegos lanzados con anterioridad no es una práctica nueva, ni mucho menos, pero, desde luego, nunca había sido tan habitual como en la actual generación. Cuando abandonamos la era de los cartuchos y entramos en la de los discos, la mayoría de las compañías apostaron por la retrocompatibilidad para sus consolas de sobremesa, por lo que no hacía falta relanzar títulos. Durante la primera década del milenio, vimos cómo el modelo inicial de PS3 aceptaba juegos de PS2, que, a su vez, leía los de PSOne. Lo mismo pasaba con Xbox 360 respecto a la Xbox primigenia, y otro tanto de lo mismo con Wii U respecto a Wii, una máquina que, a su vez, aun usando discos estándar, se tragaba los Mini DVD de GameCube. Sin embargo, el salto generacional de 2013, el de PS4 y Xbox One (y Switch, más adelante), trajo consigo nuevas arquitecturas de hardware y se prescindió de la retrocompatibilidad. La característica encarecía el producto y no se usaba demasiado, si bien Microsoft rectificó y la incorporó vía actualización en 2015.

Atasco en la "Operación Regreso"

El inicio de la generación fue particularmente lento, pues los desarrollos necesitaban muchos más recursos, y ni One ni, sobre todo, PS4 tuvieron ningún vendeconsolas en su primer año. Ahí, entró en juego la no retrocompatibilidad, que hizo que las compañías, en vez de volcar todos sus esfuerzos en títulos nuevos, empezaran a sacar remasterizaciones a punta de pala. Muchos estudios aprovecharon la tesitura para familiarizarse con el nuevo hardware, como 343 Industries con *Halo: La Colección del Jefe Maestro* o Naughty Dog con *The Last of Us*, pero eso hizo, por ejemplo, que dos buques insignia como *Halo 5* y *Uncharted 4* se demoraran hasta 2015 y 2016, respectivamente. Si añadimos a ese atasco el embudo de lanzamientos intergeneracionales que hubo, es normal que la gente se sintiera molesta: gastar 400-500 € en una consola y que no se justifiquen duele, y nosotros mismos fuimos los primeros en quejarnos amargamente de la circunstancia.

Recuperar juegos del pasado es algo que siempre se ha hecho, pero nunca como en la generación de PS4, One y Switch, que reciben multitud de revisiones al cabo del año

Un gran complemento dietético

Recuperar juegos lanzados con anterioridad se ha convertido en el pan nuestro de cada día... pero puede ser particularmente delicioso si es un acompañamiento a la dieta de títulos de nueva cosecha. Hoy en día, viendo la cantidad de juegazos lanzados en 2017 y el excelso 2018 que llevamos, realmente no hay motivo ya para quejarse de que haya tantas puestas al día, y menos si tenemos en cuenta que los grandes estudios están ya centrados en desarrollos »

Y REMAKES

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

EL ARTE DE PONERSE AL DÍA

LAS CARAS DEL FENÓMENO

La línea que las diferencia puede ser difusa en ocasiones, pero, en general, las puestas al día de juegos antiguos (o recientes) se podrían clasificar del siguiente modo:



REMAKES

Son juegos que se han "rehecho", principalmente en lo gráfico. Suelen conservar el desarrollo, aunque también pueden implicar cambios jugables. Es el caso de *Pokémon Rubí Omega* o *Secret of Mana*.



REIMAGINACIONES

Son un tipo de remake que reinterpreta la estructura de un juego, como *Ratchet & Clank*. También están las versiones ampliadas, como *Tearaway Unfolded*, que trajo novedades respecto a Vita.



REMASTERIZACIONES

Son títulos lanzados en generaciones previas y recuperados con lavados de cara técnicos, como texturas HD o mejor rendimiento. Es el caso de *Okami*, *Final Fantasy XII*, *LA Noire*, *Skyrim*, *DmC*, *Metro*...



CONVERSIONES O PORTS

Son juegos que saltan de una consola a otra "a pelo", sin apenas mejoras reseñables, como muchas adaptaciones de Wii U para Switch (*Bayonetta 2+1*), dada la potencia pareja de ambas máquinas.

LOS MEJORES **REMASTERS** DE LA GENERACIÓN

Es difícil quedarse sólo con un puñado de las decenas de remasterizaciones que hay, pero, fijándonos en las que han sido multiplataforma y en las exclusivas de cada consola, podríamos hacer la siguiente selección.



GRAND THEFT AUTO V

Está casi en la frontera del remake, ya que introdujo una nueva perspectiva en primera persona, pero, al final, su esqueleto técnico y jugable es el mismo en PS4, Xbox One y PC que en PS3 y Xbox 360. Su vertiente online ha sido un éxito absoluto y ha supuesto un cambio radical en los plazos de desarrollo de Rockstar.



HALO: LA COLECCIÓN DEL JEFE MAESTRO

Microsoft recopiló en Xbox One las cuatro entregas principales de su saga más emblemática (así como *Halo 3: ODST*) en un enorme pack que incluía tanto las campañas como los mapas multijugador. Además, las dos entregas iniciales no eran remasterizaciones de los originales de la primera Xbox, sino potentes remakes.

» de nuevo cuño y, de un tiempo a esta parte, esa labor de "rescate" se cede a equipos secundarios.

Conviene aclarar que hay muchas clases de puestas al día, y no todas conllevan el mismo volumen de trabajo. No es lo mismo una remasterización de un juego más o menos reciente al que se le suba la resolución y se le añadan un par de detalles (*God of War 3*, *Heavy Rain*, *Journey*) que una que incorpore todos los DLC de serie (*Tomb Raider*, *The Last of Us*, *Borderlands: Una Colección muy guapa*) o una de un juego más antiguo que, por ejemplo, precise cambiar el formato de pantalla de 4:3 a 16:9 (*Devil May Cry*, *Okami*). Muchas veces, los cambios dependen de la diferencia de potencia entre la consola de procedencia del juego original y la de destino, lo que puede dar pie a adaptaciones a las que les quede grande el cartel de remasterización, algo que se observa, especialmente, en el caso de Switch, donde juegos como *Bayonetta 2+1*, *Pokkén Tournament* o *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* se ven prácticamente igual que en Wii U en modo sobremesa, si bien tienen el modo portátil y, a veces, ciertas novedades, como personajes extra. Más reprochables son las conversiones perezosas que no sacan ni el más mínimo partido a plataformas que sí son más potentes que aquéllas en las que se concibieron, como se observa en las versiones para PS4 y Xbox One de *South Park: La Vara de la Verdad* y *Far Cry 3*, ambas de Ubisoft. Hasta podríamos considerar los juegos que traen en memoria consolas retro como NES y SNES Mini. La palma se la llevan los remakes, que sí suponen un gran esfuerzo, al tener que rehacer desde cero diversos elementos, especialmente si se trata de reimaginaciones o de versiones ampliadas con contenidos inéditos, como *Ratchet & Clank*, *Yakuza Kiwami*, *Abe's Oddysee: New 'n' Tasty*...

La frontera entre los diversos tipos de puesta al día puede ser difusa. Por ejemplo, hay debates sobre si juegos como *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy* son remakes o remasterizaciones, ya que "sólo" cambian los gráficos, pero no la jugabilidad. Otro tanto pasa con *Zelda: The Wind Waker* para Wii U o *Zelda: Ocarina of Time* y *Majora's Mask* para 3DS, que se ven más limpios que los originales, pero sin cambios drásticos.

LA STORE, EL BAZAR Y LA ESHOP

No sólo hay clásicos que se relancen a lo grande con versiones físicas. Si uno se mete en las tiendas digitales de PS4, Xbox One, 3DS o PC, puede encontrar multitud de juegos pretéritos: *Jak & Daxter*, *GTA III*, *Sonic*, *Streets of Rage*, *Soul Calibur*, *Pokémon Rojo*, *Super Mario World*... Eso sí, seguimos sin saber cuándo llegará la Consola Virtual de Switch, lo que le permitiría a Nintendo recuperar con relativa facilidad infinidad de clásicos de NES, Game Boy, SNES, N64, GameCube...

Gangas en un solo disco y algún sablazo

Más allá de las críticas, las reediciones son una mina de oro para las compañías, y tienen particular sentido cuando son de juegos ya descatalogados en su plataforma original, muy antiguos

LOS MEJORES **REMAKES** DE LA GENERACIÓN

Igual que con las remasterizaciones, desgranamos aquí los que nos parecen los mejores juegos "rehechos" del último lustro, aunque cambiando Switch, que aún no posee ningún referente, por 3DS, que sí tiene varios.



SHADOW OF THE COLOSSUS

Bluepoint Games, que había hecho ya grandes remasterizaciones (*Uncharted*, *Gravity Rush*, *Metal Gear Solid 2* y *3*), se animó con un remake para PS4 de esta obra maestra de Fumito Ueda. El original era tan ambicioso que PS2 se le quedó corta en 2005, pero la revisión mejoró sus gráficos y palió los problemas de rendimiento.



UNCHARTED: LA COLECCIÓN DE NATHAN DRAKE

Sony ha convertido una de las debilidades de PS4, la ausencia de retrocompatibilidad, en un filón para recuperar muchas de las exclusivas de PS3, como *The Last of Us*, *God of War 3*, *Heavy Rain*, *Beyond* o, sobre todo, la trilogía de *Uncharted*, recopilada en un único pack que sirvió como aperitivo para la cuarta entrega.



MARIO KART 8 DELUXE

El juego más vendido de Wii U se trasladó a Switch con una edición definitiva que incorporó de serie los dos packs de contenidos descargables y, además, añadió novedades, como la presencia de los Inklings de *Splatoon*, un modo Batalla con interesantes pruebas o dos objetos extra, como fueron la pluma y el Boo.



o exclusivos de una consola que un usuario quizá no poseyera en su día. Pero las razones no tienen ni por qué ser ésas: baste con ver que *GTA V* es el juego más vendido de PS4 y Xbox One, con 17,65 millones de unidades y 7,83 millones, respectivamente, según VG Chartz.

Obviamente, las compañías hacen remakes y remasterizaciones porque les dan beneficios, pero, para el usuario medio, pueden ser también una ganga, especialmente cuando se trata de packs que recopilan varias entregas de una saga. Tal es el caso de *Uncharted: La Colección de Nathan Drake*, *Halo: La Colección del Jefe Maestro*, *Assassin's Creed: Ezio Collection*, *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix*, *Bioshock: The Collection*, *Metro Redux*, *WipEout: Omega Collection*...

Ahora bien, dado que son proyectos que aprovechan un trabajo previo, nos parecen bien siempre que se lancen a un precio razonable, de entre 20 y 50 €, dependiendo del caso y del número de juegos. En ese sentido, no es de recibo que los exclusivos de Wii U que Nintendo está adaptando a Switch se lancen a 60 €, precio de "novedad"... y más caros que los originales.

Es la moda con peor fama del último lustro, pero, a estas alturas de generación, el desfile no molesta y funciona muy bien como comparsa.



EL FILTRO DE XBOX ONE

Microsoft tiene en su mano limitar las remasterizaciones, en la medida en que pueda llegar a acuerdos con las third parties para que hagan retrocompatibles con One los juegos que lanzaran en 360 o en la primera Xbox. Por supuesto, la compañía ha optado por esa vía con exclusivos propios como *Alan Wake, Crackdown, Kameo, Fable, Halo Reach, Forza Horizon...*



BURNOUT PARADISE

Xbox One ha recibido remasterizaciones de títulos que, en realidad, se pueden jugar metiendo el disco de la versión de 360, como *Burnout Paradise*, *Modern Warfare*, *Rayman Legends*, *Borderlands 2*, los *Darksiders*, los *Bioshock*...



RED DEAD REDEMPTION

Muchos juegos antiguos no sólo se vuelven retrocompatibles, sino que experimentan mejoras visuales, sobre todo en One X, sin necesidad de remasterizaciones: *Red Dead Redemption*, *The Witcher 2*, *Oblivion*, *Portal 2*, *Skate 3*...



METROID: SAMUS RETURNS

MercurySteam cogió *Metroid II*, el juego lanzado en Game Boy en 1991, y lo reconstruyó por completo para 3DS. Por las propias limitaciones monocromáticas del original, hubo que rehacer por completo el apartado visual, y se añadieron nuevas mecánicas jugables, como un sistema de disparos en 360º.



GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

Tras comprársela a Epic Games, Microsoft puso al cargo de la saga *Gears of War* a un nuevo estudio, The Coalition, que, antes de desarrollar la cuarta entrega numerada, optó por fajarse con un remake para Xbox One del original, lanzado en Xbox 360 en 2006. El escuadrón Delta aumentó aún más la musculatura.



CRASH BANDICOOT: N. SANE TRILOGY

Tras su exclusividad temporal en PS4, este pack con los tres míticos plataformas lanzados en PlayStation en la segunda mitad de los 90 llegará también a Xbox One, Switch y PC el 10 de julio. La jugabilidad y la cámara siguen siendo las mismas que antaño, pero Vicarious Visions rehizo los gráficos con esmero.

REMAKES EN CAMINO



SPYRO: REIGNITED TRILOGY

PS4 - XBOX ONE **21 DE SEPTIEMBRE** **ACTIVISION**

Era un secreto a voces, y ya es oficial el regreso en un único pack de *Spyro the Dragon*, *Spyro 2: En busca de los talismanes* y *Spyro: El año del dragón*, las tres aventuras protagonizadas por el querido dragoncito morado en la primera PlayStation entre 1998 y 2000. Activision es un poco ambigua con ellas, pues las califica como "rediseñadas desde cero" en la nota de prensa y como "remasterizadas" en la carátula, pero es indudable que se trata de un remake, pues el apartado gráfico está totalmente rehecho y la banda sonora de Stewart Copeland se ha reimaginado, aunque se conserve la jugabilidad.

El desarrollo ha corrido a cargo de Toys for Bob, corresponsables de la saga *Skylanders*, que, precisamente, nació como un spin-off de *Spyro the Dragon* (si bien los originales los firmó Insomniac Games). Habrá más de 100 niveles en los que dar rienda suelta a vuelos y llamaradas de nostalgia.



FINAL FANTASY VII REMAKE

PS4 **SIN FECHA** **SQUARE ENIX**

Desde que se anunciara en el E3 2015 y se mostrara una demo en la PlayStation Experience de ese año, apenas han trascendido detalles de este remake del mítico J-RPG de 1997 para PSOne y PC, más allá de que será una exclusiva temporal de PS4, usará Unreal Engine 4, tendrá combates por turnos y se lanzará dividido en varios capítulos. Sabiendo que su director es Tetsuya Nomura, que también está con *Kingdom Hearts III*, lo normal es que el primer episodio no se lance, como poco, hasta entrado 2019...



CATHERINE: FULL BODY

PS4 - PS VITA **SIN FECHA** **ATLUS**

Lanzada en 2012 para PS3 y Xbox 360, *Catherine* fue otra de esas locuras adultas que hacen tan especial a Atlus. En ella, un joven llamado Vincent Brooks protagonizaba dilemas amorosos y morales con dos chicas, Catherine y Katherine, en forma de pesadillas y puzles oníricos plagados de trampas. Esta revisión, que incluirá nuevas escenas y diálogos, añadirá a la fórmula a una tercera fémina, llamada Rin, que podría ser transexual.

Durante este año y seguramente el que viene, vamos a recibir un puñado de juegazos rehechos para las consolas actuales. Algunos, como *Spyro: Reignited Trilogy*, *Final Fantasy VII* o *Resident Evil 2*, servirán para bombear la vena nostálgica, pero otros representan una segunda oportunidad para títulos muy infravalorados en su día, como *Yakuza Kiwami 2*, *Catherine: Full Body* y *Luigi's Mansion*.



YAKUZA KIWAMI 2

■ PS4 ■ 28 DE AGOSTO ■ SEGA

Sega ya ha confirmado la llegada a Occidente del remake de *Yakuza 2*, lo que supone cerrar casi del todo la brecha temporal que teníamos con la saga respecto a Japón (nos llegará "sólo" ocho meses después). La base argumental será la que vimos en PS2 en 2008, con Kazuma Kiryu enfrentándose a la mafia coreana, pero todo se ha rehecho desde cero con el Dragon Engine, el mismo que usa *Yakuza 6*, por lo que Kamurocho y Sotenbori lucirán como nunca. Además, habrá nuevos minijuegos y la historia se ha ampliado notablemente, con la inclusión de un episodio protagonizado por Goro Majima.

LUIGI'S MANSION

■ 3DS ■ 2018 ■ NINTENDO

Uno de los primeros juegos de GameCube cuando se puso a la venta en 2002 fue *Luigi's Mansion* y, ahora, la aventura se ha rehecho para 3DS, consola en la que, precisamente, salió la secuela. De nuevo, tendremos que rescatar a Mario adentrándonos con el succionaentes en una mansión llena de fantasmas. Como novedades, podremos ver el mapa en la pantalla táctil y habrá un modo en el que enfrentarse a los jefes.

OTROS REMAKES EN DESARROLLO

JUEGO DE BLUEPOINT
Los responsables del remake de *Shadow of the Colossus* están trabajando ya en otra puesta al día. Se especula con las de *Demon's Souls* y *Metal Gear Solid*, que, de hecho, ya tuvo un remake en GameCube.

FEAR EFFECT REINVENTED
Firmado por el estudio francés Sushee, este remake del survival lanzado en PSOne en 2000 llegará a PS4, One, Switch y PC en 2018, con gráficos y control renovados, pero sin perder las cámaras estáticas.

MARIO & LUIGI: VIAJE AL CENTRO DE BOWSER + PERIPECIAS DE BOWSY
Este remake del RPG lanzado para DS en 2009 llegará a 3DS en 2019, con nuevos gráficos y un modo especial protagonizado por el genial Bowsy.

SHIN MEGAMI TENSEI: STRANGE JOURNEY REDUX
Tras *Radiant Historia: Perfect Chronology*, el 18 de mayo Atlus volverá a llevar a 3DS otro RPG nacido en DS e inédito en Europa.



RESIDENT EVIL 2 REMAKE

En agosto de 2015, Capcom anunció que estaba trabajando en este remake del survival horror de 1998. Por ahora, no hay ni una pantalla que permita intuir sus cambios. ¿Saldrá en 2018 para conmemorar el vigésimo aniversario?



MEDIEVIL

Crash y Spyro no serán los únicos héroes de PlayStation en volver a la vida. También lo hará Sir Daniel Fortesque en PS4, previsiblemente con los dos juegos que protagonizó en 1998 y 2000, aunque Sony no suelta prenda.



SYSTEM SHOCK

Tras financiarse en Kickstarter, este remake del clásico de PC de 1994 está previsto para el primer trimestre de 2020, en One-PC (y PS4 más adelante). Se llegó a temer por él, pero Nightdive Studios dice haberlo reconducido...



ODDWORLD: SOULSTORM

Esta revisión de *Abe's Exoddus*, el clásico de PSOne y PC de 1998, se anunció en 2016, pero, desde entonces, el estudio Oddworld Inhabitants está sumido en un silencio casi sepulcral. No hay fecha de salida ni plataformas.

REMASTERS EN CAMINO



DARK SOULS REMASTERED

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 25 DE MAYO ■ BANDAI NAMCO

Aunque *Demon's Souls* fue el precursor, el fenómeno de los juegos difíciles de FromSoftware se desató con este RPG, lanzado en PS3 y Xbox 360 en 2011 (y luego en PC). Bandai Namco ya había lanzado una remasterización para PS4 y One de *Dark Souls II*, pero la gente reclamaba la del original, y aquí está, también para Switch, lo que supondrá el debut de la saga en una consola de Nintendo. Eso sí, esa versión híbrida se ha retrasado a verano (las otras se mantienen para el 25 de mayo). De nuevo, viajaremos al mundo de Lordran, pero, esta vez, no tendremos el sufrimiento adicional de un frame rate inestable que llegaba a ser sangrante en zonas como Ciudad Infestada. Así, el juego alcanzará resoluciones de hasta 4K y 60 fps en PS4 Pro, One X y PC, mientras que en Switch correrá a 1080p y 30 fps. Se incluirá el DLC *Artorias of the Abyss*, el multijugador se ha ampliado a seis personas y habrá retoques visuales y jugables.



ZONE OF THE ENDERS
THE 2ND RUNNER - MARS

■ PS4 - PC ■ SEPTIEMBRE ■ KONAMI

Zone of the Enders, una saga en cuya génesis estuvieron Hideo Kojima y el diseñador Yoji Shinkawa, volverá a la vida con su segunda entrega, lanzada en PS2 en 2003 y que ya se remasterizó para PS3 en 2013. Esta nueva revisión incluirá resoluciones de hasta 4K, pero, sin duda, su mayor novedad será la compatibilidad con los visores de realidad virtual PS VR, HTC Vive y Oculus Rift, que nos harán sentir de verdad dentro de un robot de combate.



THE WORLD ENDS WITH YOU

■ SWITCH ■ 2018 ■ SQUARE ENIX

Con la coletilla *Final Mix*, este aclamado RPG de acción, lanzado en DS en 2008, llegará a Switch con novedades como un escenario extra. En él, un joven llamado Neku deberá evitar ser borrado del mundo protagonizando combates rítmicos, ya sea con la pantalla táctil o con los Joy-Con, en una recreación de Tokio que presentará el inequívoco sello artístico de Tetsuya Nomura.

Las compañías anuncian las remasterizaciones con márgenes de tiempo estrechos, dado que mucho del trabajo está realizado de antemano. Por eso, salvo hecatombe, a lo largo de 2018 veremos con toda seguridad obras de culto como *Dark Souls Remastered*, *Dragon's Crown Pro*, *The World Ends with You: Final Remix* o *Zone of the Enders: The 2nd Runner*, junto a otras de perfil más bajo.

DRAGON'S CROWN PRO

■ PS4 ■ 15 DE MAYO ■ ATLUS

Este beat'em up de Vanillaware de 2013, uno de los mejores juegos de PS3 y PS Vita, volverá en toda su gloria, con una resolución de 4K para quienes dispongan de una PS4 Pro (de ahí la denominación) y textos traducidos al castellano, algo de lo que careció el original. Ya sea en una misma consola u online, podremos juntarnos hasta con tres amigos para sacarle partido al impresionante cooperativo, que llenará la pantalla de explosiones y efectos de color mientras nos adentramos en castillos, cuevas o mazmorras para derrotar a docenas de enemigos y jefes. Cada uno de los seis personajes seleccionables tendrá unas habilidades distintas y, además, habrá elementos roleros, como subidas de nivel.







RED FACTION GUERRILLA RE-MARS-TERED

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ PRIMAVERA ■ ACCIÓN

Este juego de acción en tercera persona, aparecido en PS3, Xbox 360 y PC en 2009, regresará con mejoras visuales en las texturas, la iluminación o la resolución, de hasta 4K. Volveremos a encarnar a un soldado que luchará por la libertad y que tendrá mayor capacidad de destrucción sobre un mundo abierto ambientado en Marte.

OTROS REMASTERS EN DESARROLLO

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

La siguiente exclusiva de Wii U en dar el salto a Switch será este genial plataformas en 2D, el 4 de mayo. Como novedad, se podrá manejar al surfero Funky Kong.

HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION

Este musou inspirado en *Zelda* desembarcará el 18 de mayo en Switch, e incorporará contenidos inspirados en *Breath of the Wild*. Será la tercera consola por la que pase, tras Wii U y 3DS.

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Esta peculiar aventura con puzles y cámaras fijas es una de las exclusivas de Wii U menos conocidas por el gran público, pero, el 13 de julio, tendrá otra oportunidad, en Switch y en 3DS.

MEGA MAN X: LEGACY COLLECTION 1 Y 2

Esta recopilación de ocho juegos llegará a PS4, Xbox One, Switch y PC el 24 de julio, e incluirá filtros retro, una dificultad más accesible o un modo únicamente con jefes.



MARK OF THE NINJA REMASTERED

Lanzado en Xbox 360 y PC en 2012, este aclamado juego de plataformas y sigilo en 2D aterrizará en PS4, Xbox One, Switch y PC en otoño. Volveremos a controlar a un ninja que se moverá a hurtadillas por las sombras.



STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY

El 29 de mayo, PS4, One, Switch y PC recibirán esta antología de la saga de lucha de Capcom. Incluirá varias versiones de las tres primeras entregas, hasta un total de doce títulos, y extras como un museo y un cronograma.



FAR CRY 3: CLASSIC EDITION

Esta conversión del sandbox de PS3, 360 y PC arribará a PS4 y Xbox One, el 29 de mayo para los poseedores del pase de temporada de *Far Cry 5* y el 26 de junio de forma independiente. La isla de Panau y Vaas esperan otra vez.



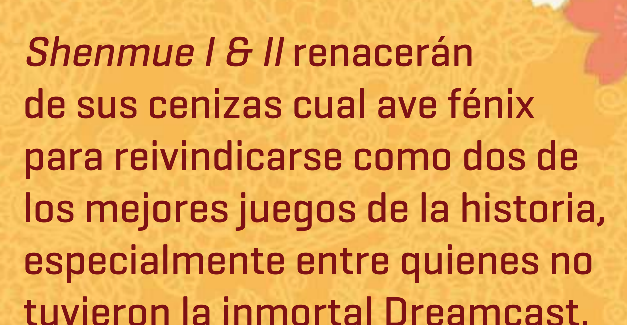
WARIOWARE GOLD

El 27 de julio, llegará a 3DS esta recopilación con los mejores minijuegos de la saga *WarioWare*, que ha tenido entregas para GameCube, Game Boy Advance, DS y Wii. Habrá cerca de 300 pruebas, algunas de ellas inéditas.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



EL PADRE DE TODOS LOS



REMASTERS

I & II

Shenmue I & II renacerán de sus cenizas cual ave fénix para reivindicarse como dos de los mejores juegos de la historia, especialmente entre quienes no tuvieron la inmortal Dreamcast.

PS4 - XBOX ONE - PC · 2018 · SEGA · AVENTURA

La de Dreamcast y *Shenmue* es una de las historias más trágicas que ha habido en esta industria. Una de las mejores consolas y dos de los mejores juegos que han existido pasaron sin pena ni gloria entre el gran público, no por su culpa, sino, en gran medida, por los errores que había cometido Sega en años anteriores, llámense Mega CD, 32X o Saturn. En poco más de dos años, la mítica máquina blanca, adelantada a su tiempo en la parcela técnica o en el juego online, nos dejó un puñado de obras maestras, en especial *Shenmue* y *Shenmue II*, lanzados en noviembre de 2000 y noviembre de 2001 en Europa (la segunda parte también llegaría a Xbox en marzo de 2003). Por fin se va a hacer justicia con ellos, por medio de una remasterización que los incluirá en un solo disco para PS4, Xbox One y PC, al precio de 35 euros.

Se venía rumoreando desde hace tiempo, pero Sega se ha tomado su tiempo para confirmar su existencia. Con *Shenmue III* en camino desde el Kickstarter de 2015, era imprescindible poner al día los originales, pues hablamos de una saga cuyas entregas tienen una continuidad argumental. No habría tenido sentido sacar la tercera parte sin presentar antes el origen a las nuevas generaciones, y menos teniendo en cuenta las ínfimas ventas del primero en Dreamcast (1,18 millones de unidades). Las cifras del segundo fueron aún más bajas, después de que Sega no sacara la versión de Dreamcast en Norteamérica, cuando ya había anunciado la decisión de convertirse en third party.

Shenmue I & II está previsto para un genérico 2018, pero confiamos en que pueda salir en verano, para huir de la brutal competencia que tendría en la campaña navideña, lo cual sería un riesgo innecesario. La tercera entrega sigue prevista para final de año, pero se va a retrasar casi seguro (ni siquiera se ha visto aún la jugabilidad), así que esta remasterización será una forma de calmar la espera. Lo malo es que, como los originales, llegará en inglés (para las voces, se podrá elegir también el japonés), si bien D3t, el estudio británico que se está encargando de la adaptación, ha dejado la puerta abierta a que pueda estar subtitulado al castellano y los fans han hecho campañas en redes sociales para convencer a Sega. Por plazos, parece una quimera...

La venganza es un plato que se sirve frío

Ambientada en 1986, la historia nos pone en la piel de Ryo Hazuki, un joven aprendiz de artes marciales que ve a su padre morir a manos de un hombre llamado Lan Di, quien acude a su casa para llevarse un misterioso espejo con la figura de un dragón. A partir de ese momento, en su búsqueda de venganza, se ve inmerso en una apasionante historia en la que acaban involucrados tanto aliados como villanos de una enorme personalidad. Personajes como Nozomi, Gui Zhang, Master Chen, Tom, Mark, Xiuying, Joy, Shenhua, Ren, Chai, Terry, Dou Niu o Yuan son inolvidables. »

DECÁLOGO DE ORIGINALIDAD

Shenmue no sólo fue una saga adelantada a su tiempo, sino que planteaba ideas que casi nadie más se ha atrevido a replicar.

1 Se puede hablar con todos y cada uno de los cientos de personajes que hay por la calle, que cuentan con unas rutinas y voces. Hay miles de diálogos secundarios, algunos con guiños increíbles.

2 El paso de los días afecta al calendario, algo que puede acabar en "game over", si remoloneamos muchos meses. Hay una forma sencilla de ver el final malo...

3 Las fechas navideñas se traducen en nieve o gente disfrazada de Papá Noel. Si llueve, la gente saca paraguas. Hay una opción para elegir la climatología real que hubo en Yokosuka en 1986-1987.

4 Los horarios condicionan el desarrollo. A las 23.30 h, hay que volver a casa a dormir, el autobús a Amihama pasa cada media hora, las tiendas cierran...

5 Podemos gastar el dinero en figuritas, snacks con potenciales premios (como una Saturn para jugar a *Hang-On* o *Space Harrier*)... Si nos quedamos sin blanca, por ejemplo, no podremos coger el bus.

6 Hay que trabajar para tener un sueldo. En la primera entrega, hemos de cargar cajas con una carretilla elevadora. En la segunda, el azar del pachinko da más réditos.

7 Para aprender técnicas de lucha nuevas, nos las tiene que enseñar alguien, y no se mejoran con puntos de experiencia, sino practicándolas en ratos libres.

8 El concepto actual de los QTE (pulsar combinaciones de botones tirando de reflejos) nació aquí. Preparaos para romper una sandía de un puñetazo...

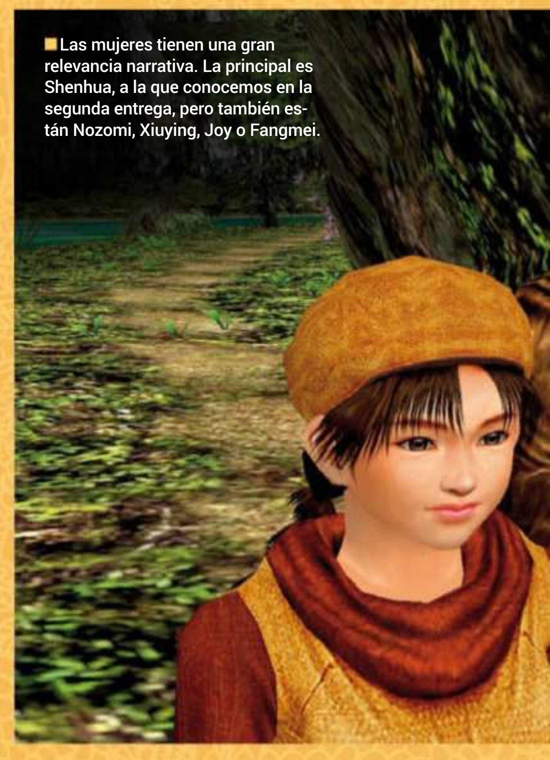
9 Hay escenas de historia que nos podemos perder si no estamos en el lugar adecuado en el momento idóneo. Y podemos telefonear a nuestros allegados.

10 Se puede trasladar la partida guardada de la primera entrega a la segunda, para empezar con las mismas técnicas y los coleccionables acumulados.

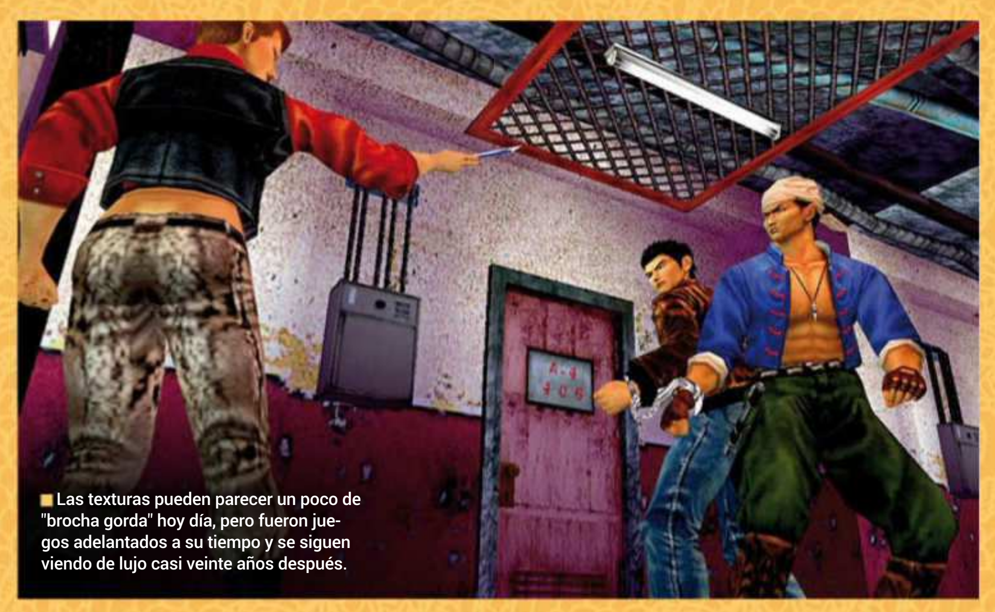








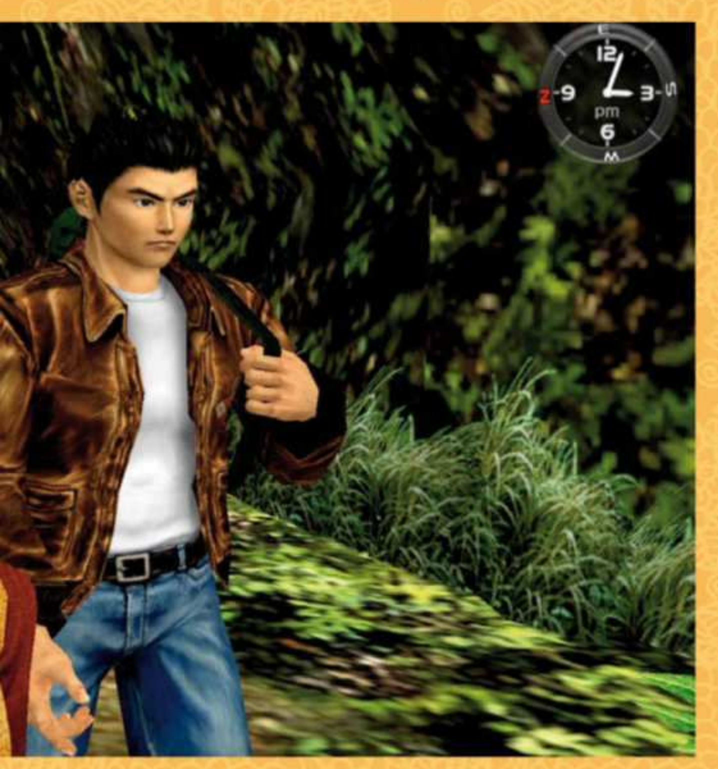
Las mujeres tienen una gran relevancia narrativa. La principal es Shenhua, a la que conocemos en la segunda entrega, pero también están Nozomi, Xiuying, Joy o Fangmei.



Las texturas pueden parecer un poco de "brocha gorda" hoy día, pero fueron juegos adelantados a su tiempo y se siguen viendo de lujo casi veinte años después.



Ryo apenas sabe nada del pasado de su padre, pero poco a poco va descubriendo detalles clave. Aparte, hay flashbacks donde los vemos a ambos, años antes.





Los combates son pausados y se producen en momentos puntuales. No es un beat'em up en el que haya matones que nos aborden a la vuelta de cada esquina.

» En la primera entrega, mientras aún vivimos en nuestra casa, nos movemos por Yokosuka, dividida en cuatro zonas "pequeñas" (Yamanose, Sakuragaoka, Dobuita y el puerto de Amihama), mientras que, en la segunda, de mayor escala, viajamos a Hong Kong (a Aberdeen y Kowloon, concretamente) y a Guilin, en las montañas de China.

Cada escenario es un enorme mundo abierto que podemos recorrer con libertad, en busca de pistas (¿habéis visto marineros?). Pese a tener casi veinte años, su enfoque es incomparable al de cualquier otro juego, de modo que sentiremos como si estuviéramos viviendo otra vida dentro de un juego. Por ejemplo, por las noches hay que dormir (si volvemos tarde, nos llamarán la atención) y, para entrar a ciertos establecimientos, toca esperar hasta una hora determinada. El desarrollo es bastante lento y, además, si queremos, podemos olvidarnos del hilo argumental para entrenar nuestras técnicas en algún parque (sólo si no hay gente a esa hora) o disfrutar de toda clase de minijuegos.

En ese sentido, no hay que olvidar que se trata de la obra magna de Yu Suzuki, uno de los mayores genios de la historia de los videojuegos, que aprovechó el planteamiento del juego para introducir salones recreativos donde se puede disfrutar de cuatro de los arcades más legendarios que desarrolló dentro del estudio AM2, como fueron *Super Hang-On*, *Space Harrier*, *OutRun* o *Afterburner*. Los guiños al pasado arcade del creador japonés se observan incluso durante varios días en los que debemos conducir una carretilla elevadora en el puerto.

Pero, sin duda, el clásico de Yu Suzuki que más se deja notar es *Virtua Fighter*. No en vano, en sus orígenes, *Shenmue* iba a ser un RPG para Saturn basado en dicha saga y protagonizado por Akira Yuki. Así, los combates son cuerpo a cuerpo y, en ellos, debemos hacer uso de todo tipo de puñetazos, patadas y agarres. Hay elementos roleros, como una progresión de las técnicas de combate, pero no presentan la típica apariencia de puntos de experiencia que hayamos de consumir, sino que a base de practicar una misma patada, por ejemplo, podemos hacer que adopte hasta dos formas más avanzadas, que no sólo son más poderosas, sino que modifican hasta el gesto anatómico al efectuarla.

No hay que olvidarse tampoco de los quick time events, que fueron una evolución de lo que anteriormente habían hecho juegos como *Dragon's Lair*. Pulsando con acierto (o no) ciertas combinaciones de botones, se da pie a escenas de vídeo de lo más espectaculares: persecuciones esquivando cosas, fintas in extremis, remates... En definitiva, *Shenmue* es un cóctel de mecánicas perfectamente fusionadas.

Fidelidad a dos obras de arte atemporales

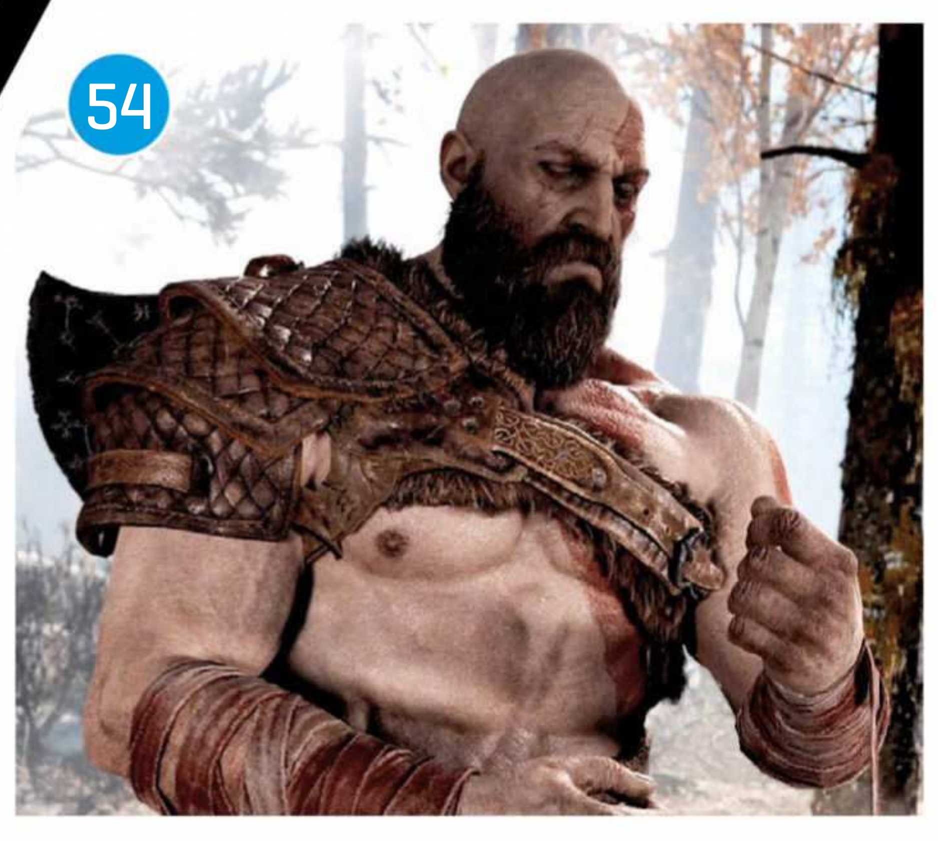
En líneas generales, los dos juegos se mantendrán fieles a los originales. El esqueleto visual será el mismo que en 2000 y 2001, de modo que el trabajo de actualización se ha centrado en adaptar el formato de pantalla, ofrecer una resolución escalable y renovar la interfaz. Quizá algunas texturas canten un poco hoy en día, pero hablamos de dos juegos que eran brutales en lo técnico y que han aguantado muy bien el paso del tiempo. Lo que sí que se va a renovar por completo es el control, pues el mando de Dreamcast sólo tenía un joystick, aunque no sabemos si eso implicará, por ejemplo, poder rotar la cámara 360º (antiguamente, se situaba a la espalda y sólo era posible girarla hacia los costados). Para los más nostálgicos, también estará el manejo clásico.

A priori, la remasterización no introducirá nada que no estuviera en Dreamcast, ya que Sega no ha querido pervertirlos. Eso significa, por ejemplo, que el sistema de la segunda entrega para hacer avanzar el tiempo automáticamente ante ciertas citas no se ha añadido a la primera parte. En cuanto a la música, nos volverá a poner los pelos como escarpias, con las variadas partituras de Takenobu Mitsuyoshi, Ryuji Uichi, Osamu Murata o Yuzo Koshiro.

Han tenido que pasar casi dos décadas para gozar de una segunda oportunidad, pero *Shenmue I & II* volverán a demostrar por qué son dos de los mejores juegos de la historia (por no decir los mejores). El fénix y el dragón, inmortales, renacerán a ojos de una nueva generación.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



GOD OF WAR

A Kratos le ha sentado de maravilla su periplo hacia las heladas tierras del norte, tan brutal como espectacular



FAR CRY 5

La quinta entrega numerada de la saga de Ubisoft nos ha conquistado con su mundo abierto, su calidad, su desarrollo...



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:


www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



Kratos y Atreus se embarcan en un viaje por tierras nórdicas que no tiene nada que envidiar a los seis que realizó el espartano por Grecia en tiempos de PS2, PSP y PS3.

God of War

SEREMOS LOS DIOSES QUE ELIJAMOS SER

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Santa Monica Studio

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Kratos ha tardado cinco años en cubrir el trayecto que separa Grecia de Escandinavia, pero la espera ha merecido la pena. Ya no es el dios de la guerra que tomó el Olimpo, sino otro que ha envejecido con una dignidad admirable y al que ya le han puesto la cruz en el Valhalla.

Tras los síntomas de agotamiento que mostró *God of War Ascension* en 2013, Santa Monica Studio decidió tomarse su tiempo para reinventar la saga y hacerla debutar en PS4. Así, se decidió repescar a Cory Barlog, que había dirigido la segunda entrega (para muchos, la mejor de la serie) antes de abandonar el equipo, para que liderara el proyecto. El resultado es un juego de autor, influido por su paternidad y por su atrevimiento cinematográfico, que rompe con las convenciones pasadas para apostar por una fórmula fresca y radicalmente distinta. Como con *Resident Evil 7*, aplaudimos que haya estudios que no teman al cambio y se reseteen. Sony Santa Monica ha elegido ser un dios, y no un miedoso mortal.

El Fantasma de Escandinavia

Este *God of War* "a secas" es una secuela, pero está pensado como un nuevo punto de partida. Así, la mitología helena cede el testigo a la nórdica y Kratos cuenta ahora con un compañero, su hijo Atreus. Ambas premisas están francamente bien aprovechadas.

El juego se ambienta en su mayor parte en Midgard, pero también visitamos otros reinos, hasta un total de seis, mucho antes de la era vikinga. Es una delicia ver cómo se ha aprovechado toda la iconografía (dioses, criaturas, enclaves, historias, objetos), de la que se cuentan muchos detalles en el propio desarrollo y en las anotaciones que hace Atreus en su diario del menú. Eso sí, sin entrar en destripes, os quedaréis con ganas de ver más, pues el potencial para secuelas es inequívoco.

En cuanto al argumento y la narrativa, se ha dado un gran paso adelan-



El hacha Leviatán es la estrella de la jugabilidad, con sus pesados combos o la opción de arrojarla lejos y hacerla volver cuando queramos.

El juego es reseteo conceptual (de ahí que no se llame *God of War IV*), pero la historia es una continuación y no faltan los guiños al pasado.

te, gracias a la relación entre Kratos y Atreus, que va evolucionando conforme pasan las horas. El protagonista ya no es un hombre tan iracundo y visceral, pero, aun así, le cuesta mostrarse afectivo con su rebelde retoño en el viaje que emprenden juntos, lo que deja diálogos, rifirrafes y regañinas para el recuerdo. No podemos ser muy explícitos, pero, además, hay otros personajes que dan pie a conversaciones muy interesantes. Y, por supuesto, hay guiños al pasado que los veteranos apreciarán.

El ímpetu de un leviatán

Ahora bien, el cambio más significativo de *God of War* es, seguramente, el relativo a la jugabilidad. Frente a las cámaras fijas y los combates desenfrenados de antes, ahora tenemos una perspectiva a la espalda particularmente cercana y unos combates menos frenéticos. Sigue siendo un hack and slash, en buena medida, pero ya no hay saltos o un contador de combos. De hecho, se ha cambiado el mapeado de botones, lo que lo aleja de títulos como *Bayonetta* o *Devil May Cry*.

Ahora, enarbolamos un hacha llamada Leviatán, lo que se traduce en golpes ligeramente más lentos, pero brutalmente poderosos, que se ejecutan con R1 y R2. Aparte, podemos lanzar el arma a lo lejos y clavársela a un enemigo... para hacerla volver luego a nuestra mano y que arrase con los enemigos que pille por el camino. Además, »

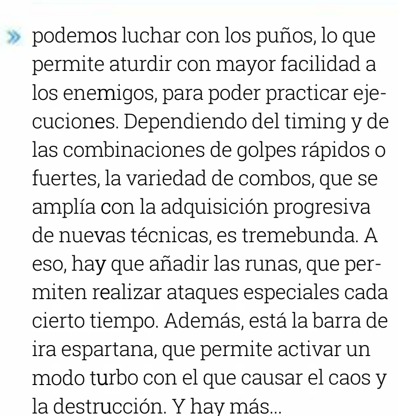
KRATOS YA NO ES EL DIOS QUE TOMÓ EL OLIMPO, SINO OTRO QUE HA ENVEJECIDO CON ADMIRABLE DIGNIDAD





Kratos ya no puede saltar libremente, pero sí hay secciones plataformeras, en las que puede escalar o salvar precipicios con movimientos semiautomáticos.

Jörmungandr, la Serpiente del Mundo, es una de las muchas criaturas de la mitología nórdica que se dejan caer por el juego. Habla en una lengua milenaria que ni Kratos ni Atreus entienden...

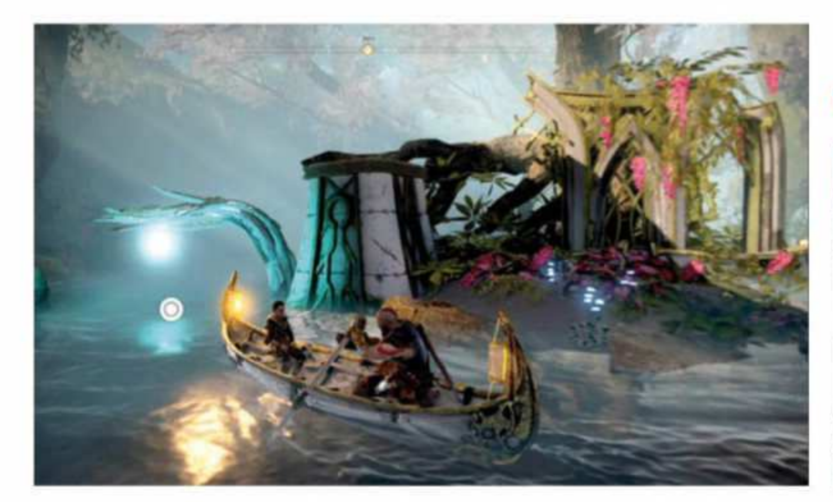


» podemos luchar con los puños, lo que permite aturdir con mayor facilidad a los enemigos, para poder practicar ejecuciones. Dependiendo del timing y de las combinaciones de golpes rápidos o fuertes, la variedad de combos, que se amplía con la adquisición progresiva de nuevas técnicas, es tremebunda. A eso, hay que añadir las runas, que permiten realizar ataques especiales cada cierto tiempo. Además, está la barra de ira espartana, que permite activar un modo turbo con el que causar el caos y la destrucción. Y hay más...

Pero no todo es zurrar: también tenemos un escudo y podemos esquivar rodando o fintando, algo vital para superar a los rivales más poderosos, junto con el giro rápido. Aparte, aunque no controlamos directamente a Atreus, que cuida de sí mismo, sí hemos de indicarle que dispare con su arco. Lejos de ser una molestia, es un gran aliado y, de hecho, hay enemigos cuyo punto débil sólo se revela si él los asaetea.

Hablando de enemigos, los comunes son realmente variados: draugr, ladrones, lobos, elfos, ogros... Los jefes finales también son muy numerosos, aunque se abusa de repetir algunos estereotipos, y se echan en falta unos cuantos dioses más y habilidades especiales que se les puedan arrebatar, como sucedía antes. Hay cuatro nive-

DURA VEINTE HORAS, UNA BARBARIDAD PARA UN JUEGO DE ACCIÓN ACTUAL Y EL DOBLE QUE LAS ENTREGAS ANTERIORES



Las travesías en barca están presididas por conversaciones que ahondan en el mundo nórdico y en la relación entre Kratos y Atreus.



Hay pequeños puzles de vez en cuando, la mayoría consistentes en alinear engranajes, congelar poleas con el hacha o activar cristales especiales.



Los trols son los jefes más recurrentes a lo largo de la aventura. Pueden ser de diferentes elementos, pero siempre atacan con un ariete.

les de dificultad, y el juego tiene cierto componente rolero, canalizado no a través de subidas de nivel clásicas, sino, principalmente, a través del equipo que vamos fabricando y mejorando. En definitiva, el sistema de combate es tan brutal como antes o incluso mejor.

Aventura abierta de miras

Al margen de los combates, *God of War* también tiene partes más pausadas, en las que el plataformeo semiautomático y los puzles toman la vez. Estos últimos suelen ser facilones, pero están bien pensados y aportan variedad. Una novedad importante son los viajes en barca, imprescindibles para moverse entre las diversas áreas y en los que no hay acción, pero sí muchos diálogos (que se interrumpen si llegamos a un embarcadero y se retoman la siguiente vez que nos hagamos a la mar).

Yendo al grano, *God of War* dura veinte horas, una barbaridad para un juego de acción actual (es el doble que cualquiera de las entregas anteriores). Por si fuera poco, hay infinidad de tareas opcionales muy bien integradas que harán que paséis otras tantas horas en busca de todo. En relación con esto, el juego recuerda mucho a los últimos *Tomb Raider*. No es casualidad, pues Cory Barlog fue director de las escenas de vídeo en el de 2013, mientras estuvo fuera de Santa Monica Studio.

En general, el juego es lineal, pero el diseño de escenarios ofrece numerosos caminos secundarios plagados de secretos, lo que fomenta la exploración. Así, hay peticiones de favores que sirven como misiones secundarias, hallazgos, coleccionables... Lejos de ser mero relleno, la libre exploración ayuda a encontrar recursos con los que mejorar el equipo e, incluso, desbloquear técnicas adicionales. Sin eso, podéis daros por muertos frente a los desquiciantes jefes opcionales que aguardan »



Los quick time events han desaparecido, si bien hay que aporrear el botón círculo en ciertos momentos y las ejecuciones se indican con R3.



Podemos fabricar y mejorar el equipamiento en las tiendas de Brok y Sindri, dos enanos que, además, nos encargan misiones secundarias.

El Lago de los Nueve es el área principal de Midgard. Funciona como un pequeño mundo abierto desde el que dirigirse a las distintas regiones.



LO MEJOR

El sistema de combate. Lo larga que es la aventura y lo que se presta a la exploración. La relación entre Kratos y Atreus. El cambio a la mitología nórdica. El plano secuencia es un hito.

LO PEOR

Al ser un nuevo punto de partida para la saga, nos quedamos con las ganas de ciertas cosas. Se echan en falta más habilidades y representantes del Valhalla. Algún bug menor.



El juego está "rodado" en una sola toma, pero eso no impide que haya espectaculares secuencias guionizadas.



La dirección artística es deliciosa. Es verdad que predominan los tonos grisáceos y marrones, pero ciertos entornos son un festival de color.



Hay numerosos cofres marcados con tres runas. Para abrirlos, hay que investigar los alrededores y golpear los tres sellos asociados.



Los coleccionables más numerosos son los 51 cuervos de Odín, identificables por su tono verdoso, y los pergaminos con pistas de tesoros.

» en las siete "mazmorras" ocultas. Hay muchos sitios a los que no podemos acceder la primera vez que pasamos, sino que hay que volver cuando tengamos un determinado poder, pero, por suerte, al acabarnos el juego y gracias a Yggdrasil, se desbloquea una opción de viaje rápido a numerosos puntos.

Otro elemento que invita a perderse por el mundo es que hay numerosos diálogos secundarios, en los que se explican detalles de la mitología nórdica o se ahonda en la psicología de Kratos y Atreus. Por ejemplo, el espartano se muestra muy reacio a perder el tiempo con actividades secundarias o ayudando a la gente, algo que trata de hacerle entender a su hijo, a veces con razón y otras sin ella. Pocos mundos recientes se nos ocurren más cuidados que éste.

Epopeya cinematográfica

Por si todo lo anterior fuera poco, *God of War* tiene un truco que quita el sentido: el juego entero es un plano secuencia, es decir, desde que empieza hasta que acaba, no hay ni un solo cambio de plano, corte, fundido a negro o tiempo de carga. Cory Barlog ya lo propuso para el reseteo de *Tomb Raider*, pero en Crystal Dynamics no se lo aceptaron. Así, la cámara sigue la acción en todo momento, y eso implica que todos los escenarios del juego están interconec-

ES UNA LECCIÓN MAGISTRAL DE CÓMO MACHACAR UNA SAGA EN LA FORJA Y CONVERTIRLA EN UN ARMA NUEVA

UNA MITOLOGÍA CON MUCHA HISTORIA

Santa Monica Studio ha sacado un gran partido a la ambientación nórdica para plantear infinidad de tareas secundarias que complementan a la historia principal y que se han implementado con mucha naturalidad. He aquí las más relevantes.



Muspelheim y Niflheim son dos reinos que hay que desbloquear buscando cuatro claves para cada uno (son fáciles de encontrar). Allí, nos esperan diversos retos que otorgan como recompensa materiales especiales para crear el mejor equipamiento.



Hay siete cámaras ocultas, que requieren tener cierto objeto para poder abrirlas. Una vez lo hayamos conseguido, podremos enfrentarnos a los jefes que aguardan en su interior, que son los más fuertes del juego con diferencia. Preparaos para maldecir...



Los once santuarios Jötun cuentan historias protagonizadas por gigantes. Dado que Kratos nació en Grecia, no sabe leer runas nórdicas, así que es Atreus quien se ocupa de descifrar su significado, y hay información muy relevante en varios de ellos.



Hay tres dragones a los que debemos liberar de su cautiverio, rompiendo los sellos que los mantienen confinados. Sin embargo, mientras los buscamos, toca lidiar también con los enemigos que los custodian... y con las llamaradas que lanzan.



Las barras de salud e ira se amplían encontrando dos tipos de objetos: las manzanas de Idunn y los cuernos de hidromiel sangrienta. Hay nueve de cada clase, y están escondidos en cofres de gran tamaño que no suelen pasar desapercibidos.



Los hallazgos son objetos coleccionables que se pueden vender a cambio de plata en las tiendas (no tienen otra utilidad). Así, hay nueve mascarones, nueve máscaras, seis cuernos, seis hallazgos élficos, seis tazas, cinco broches y cuatro juguetes.

tados entre sí, así como la jugabilidad y las escenas de vídeo, en las que no se escatima en coreografías. Hay alguna trampita de diseño, como que a los distintos reinos se acceda por un portal mágico, pero es una auténtica virguería técnica, que ni siquiera creemos que nadie se atreva a imitar, por el esfuerzo de coordinación de equipos que representa. Y se ha logrado con un gran rendimiento, pues no hay ralentizaciones reseñables ni siquiera cuando se juntan múltiples enemigos en pantalla.

La consecuencia de ese recurso cinematográfico es que el acabado general está un poco por debajo de los de *Horizon: Zero Dawn* o *Uncharted 4*, pero, aun así, es un espectáculo. Los detalles anatómicos de los protagonistas, en especial de Kratos, son brutales, y hasta se refleja en su cuerpo cualquier pieza de armadura que equipemos. El diseño del mundo plasma de maravilla la mitología nórdica, con zonas mucho más variadas de lo que cabía esperar. Hay nieve, tierra y piedra grisácea a punta de pala, sí, pero también vegetación, palacios o lagos que se ven beneficiados por una gran dirección artística y por una notable iluminación. Además, el diseño de algunas criaturas, como Mimir o Jörmungandr es para quitarse el sombrero. Por ahora, no hay modo Foto, pero, en teoría, llegará mediante una futura actualización.

Como colofón, la parcela sonora está también tremendamente cuidada. Bear McCreary, compositor de "The Walking Dead", ha creado unas partituras épicas que llegan a poner el vello de punta. El doblaje al castellano también está muy cuidado, con Rafael Azcárraga como Kratos y Ramón de Arana como Atreus.

La forja de los dioses

Con *God of War*, PS4 suma a su catálogo otra exclusiva de ésas que ayudan a vender consolas, pero lo mejor es que, con ella, Santa Monica Studio ha dado una clase magistral de cómo machacar una saga en la forja para convertirla en un arma totalmente nueva e incluso más afilada que antes. La mitología nórdica, el hilo narrativo padre-hijo, la cámara cercana, el combate con hacha y puños, la libertad de exploración o el plano secuencia conforman una aleación irrompible por la que damos gracias a Odín, Thor o Loki. ¡Skal!



OPINIÓN

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Cual Kratos, Santa Monica Studio ha desatado su ira para hacer una aguerrida epopeya que glorifica otra vez a su espartano, convertido ahora en un nórdico al que la paternidad ha cambiado la vida. Más cabal, abierto de miras y armado con un hacha, el dios de la guerra se ha ido del Olimpo para desatar el Ragnarök.



96

VUESTRA OPINIÓN

WEB Brolin
"La implicación de Bear McCreary es una de las muchas cosas que me atraen. Y conviene destacar de él BSO como las de Outlander, Battlestar Galactica y 10 Cloverfield Lane."

WEB HarryMason
"[Sobre los cuatro niveles de dificultad del juego] Se viene platinaco de los de tirar el mando por la ventana y darle al periquito del vecino."



"Idos y difundid la palabra", parece clamar Joseph Seed, sabedor de que *Far Cry 5* puede convertir a su fe hasta al más ateo del Condado de Hope. ¡Alabado sea el Padre!

Far Cry 5

Y JESÚS DIJO: JUGAD Y NO SERÉIS JUZGADOS

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Ubisoft Montreal / Ubisoft Toronto

DISTRIBUIDOR Ubisoft

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 69,95 € Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Una secta conocida como la Puerta del Edén se ha alzado en armas en el Condado de Hope, y nos toca a nosotros enseñarles a su mesías y a sus heraldos el vía crucis hacia el paraíso.

Far Cry es una de las sagas más salvajes de los últimos años, y su quinta entrega numerada es la apoteosis. Como siempre, tenemos un enorme mundo abierto, planteado como un shooter subjetivo y repleto de misiones, pero, sobre esa piedra, Ubisoft Montreal y Ubisoft Toronto han edificado una nueva iglesia.

Esta vez, se han dejado las ambientaciones exóticas en el Pacífico o el Himalaya para apostar por la América profunda, más concretamente el estado de Montana, del que se ha hecho una réplica llamada Hope County. Allí, como un agente federal, hemos de enfrentarnos a la Puerta del Edén, un violento culto que tiene oprimida a la población y cuyo líder es Joseph Seed, un chalado que se las da de padre espiritual y que delega el gobierno de la zona en sus "hijos": John, Jacob y Faith.

"Make *Far Cry* great again"

Tras el pequeño paso atrás que fue el spin-off *Primal*, volvemos a tener una entrega magistral que, de hecho, es el mejor *Far Cry* hasta la fecha. La fórmula es la de las entregas previas, con tiroteos, sigilo o conducción, pero este Nuevo Testamento trae consigo versículos que le dan otro aire. Por encima de todo, destaca el libre albedrío que concede al jugador, al estar todo el mapa accesible desde el primer momento y al prescindir del típico desarrollo "cronológico". Eso hace que tengamos una aventura no lineal, un poco en la línea de *Zelda: Breath of the Wild*.

El Condado de Hope se compone de tres grandes regiones: Holland Valley, Río Henbane y Montañas de Whitetail. Cada una de ellas está regida por uno de los heraldos de Joseph, de modo que hemos de liberarlas, acometiendo

las misiones en el orden que queramos. Cada área tiene una orografía y una iconografía propias. Por ejemplo, la de John Seed es la más rural, por lo que hay granjas y las propiedades de la secta que podemos destruir son silos, mientras que la de Faith cuenta con lagos o santuarios, así como con una droga que condiciona el tipo de santitos (como se denomina despectivamente a los enemigos) que encontramos. Cada heraldillo tiene su librillo...

Todo lo que hagamos contribuye a que la resistencia gane terreno a la secta, lo cual se mide a través de una barra de progreso que, a medida que se llena, funciona como el sistema de búsqueda de *GTA*, lo que hará que nos empiecen a perseguir hasta helicópteros. El mundo se siente tremendamente vivo y te hace sentirte parte de una rebelión. Por ejemplo, más allá de cumplir misiones principales o liberar puestos, al movernos por el escenario, topamos con lugareños que están siendo maltratados y a los que podemos ayudar para que se unan a nosotros o nos den información, sobre todo de los múltiples escondites de preparacionista. Y no faltan detalles macabros, como cuerpos descuartizados o "bautizos" sectarios.

Los santitos del Apocalipsis

El mayor mérito de *Far Cry 5* es que te invita a hacer todas las actividades que hay en el mapa de forma muy natural, sin que te des ni cuenta. La historia principal dura veinticinco horas, pero acabaréis pasando muchas más en el Condado de Hope. Es verdad que la na- »

ES LA FÓRMULA DE ENTREGAS PREVIAS, PERO ESTE NUEVO TESTAMENTO TRAE VERSÍCULOS QUE LE DAN OTRO AIRE



El juego se puede disfrutar al 100% en cooperativo online junto a un amigo, y es una experiencia religiosa, de las mejores de esta generación.



Faith, John y Jacob son tres heraldos que imparten el culto sectario en las diferentes regiones de Hope, cada uno con su propio evangelio.

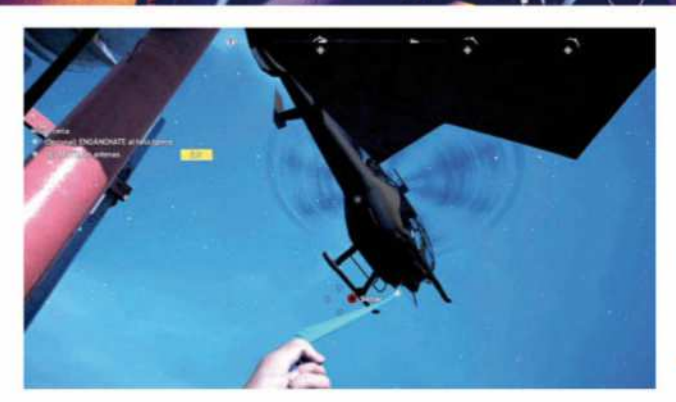
Los desafíos de Clutch Nixon, consistentes en atravesar anillos a contrarreloj (sea en vehículos o con traje aéreo) dejan momentos adrenalínicos.

LO MEJOR

Su mundo abierto y la naturalidad con la que te insta a hacerlo todo. La ambientación sectaria en la América profunda. El cooperativo. Más vehículos y armas que nunca. Los escondites.

LO PEOR

La narrativa está desaprovechada: no se ahonda en los antagonistas, el prota es mudo y el final es extraño. La IA en modo sigilo. A menudo, los diálogos contextuales se entremezclan.



El gancho es uno de los mejores gadgets, para escalar y balancearse, pero apenas se aprovecha a lo largo de la aventura.



La personalización del protagonista es algo limitada. Sea hombre o mujer, sólo podemos elegir entre rasgos y ropa que vienen dados por defecto.



Los coleccionables son objetos que piden ciertos personajes por motivos narrativos. Hay cromos de béisbol, vinilos, cómics, mecheros...



Far Cry Arcade es un editor de niveles. La mayor peculiaridad respecto a la campaña es que también se presta al multijugador competitivo.

» rrativa se siente desaprovechada, con unos antagonistas a los que se podría haber sacado más jugo, un protagonista mudo (a estas alturas) y dos posibles finales francamente desconcertantes, además de otro especial, pero las misiones son puro júbilo, sobre todo por cómo sacan punta a los clichés de paletos, con conspiraciones alienígenas o un candidato a senador que recuerda, sospechosamente, a Donald Trump. Además, hay mucho humor, en forma de recolección testicular, búsquedas entre excrementos o descripciones de objetos que os harán desternillaros.

Otro elemento clave es que, esta vez, el cooperativo no es un simple complemento, sino que toda la aventura se puede disfrutar online junto a un amigo (no hay pantalla partida). La historia sólo avanza para quien ejerce como anfitrión, aunque el invitado sí conserva el dinero y los objetos que consiga. A eso, hay que añadir la presencia de Far Cry Arcade, un interesante editor de niveles que permite crear desafíos para jugar solo o en cooperativo, así como mapas competitivos para doce personas. Allí, encontraréis recreaciones bastante inspiradas de pasajes de *Metal Gear Solid* o *Resident Evil 2*, e incluso sucedáneos de battle royale.

Volviendo a la jugabilidad, repiten elementos ya clásicos como el gancho,

QUIEN QUIERA IR AL CIELO DEBE JUGAR A FAR CRY 5, O SAN PEDRO PODRÍA CERRARLE LA PUERTA EN LAS NARICES

EL NUEVO DOGMA, AMERICANO Y PATRIOTA

La base jugable es la de Far Cry 3 y Far Cry 4, pero Ubisoft Montreal ha aprovechado la ambientación en la América profunda para sacarse de la sotana nuevos mandamientos que amplían la fórmula y hacen que se sienta más salvaje que nunca.



El mundo ofrece más libertad que antes: está abierto en su totalidad desde el principio, las misiones se pueden acometer en cualquier orden y su perfil no se revela escalando torres de radio, sino con mapas, explorando y hablando con otros personajes.



Podemos reclutar a otros miembros menores de la resistencia para que nos acompañen, pero también a nueve especialistas con habilidades muy dispares: un aviador, una francotiradora, un experto en RPG... ¡Hay hasta un oso, un puma y un perro!



Los escondites de preparacionista son refugios en los que obtenemos dinero y revistas de talento. Suelen ser fáciles de encontrar, pero dejan algunos de los mejores momentos, en forma de puzles, mecánicas plataformeras y ciertas sorpresas.



Los vehículos permiten circular por tierra, mar y aire. Los helicópteros y las avionetas de combate son los fichajes más provechosos, pero también hay "monstruos", como camiones o tractores, y en el modo cooperativo se puede ir como copiloto disparando.



El arsenal es muy variado. No faltan las típicas armas de fuego (pistolas, lanzacohetes, fusiles, escopetas, ametralladoras, cócteles molotov, etc.), pero la mayor novedad son las herramientas para el cuerpo a cuerpo, como palas, bates, tuberías...



La pesca no falta ya en casi ningún juego de hoy en día, y *Far Cry 5* no iba a ser la excepción. Además, la ambientación ha traído consigo muchos animales nuevos para la caza mayor: bisontes, antílopes, wapitíes, lobos, pumas, alces, mofetas, toros...

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

el traje aéreo o los prismáticos. Particularmente, nos encanta la adición de avionetas y helicópteros, que dan muchísimo más juego que los rudimentarios autogiros de *Far Cry 4*. Por otra parte, el sistema de habilidades se ha simplificado bastante y no está asociado a puntos de experiencia, sino a una serie de talentos que se obtienen cumpliendo desafíos y cogiendo las revistas que hay en los escondites secretos.

Santo, santo, yo te canto

La labor de evangelización de Ubisoft con *Far Cry* se ha extendido también a la parcela audiovisual. A diferencia de la cuarta entrega, ésta se ha hecho únicamente para la actual generación y ya con Xbox One X y PS4 Pro a la venta. Como consecuencia, el motor Dunia luce una musculatura impresionante. Sin duda, lo mejor es la recreación de Montana, tanto de sus entornos naturales como de los edificios, cuyos interiores están muy detallados y ofrecen grandes oportunidades jugables, merced a aspectos como que podamos romper cualquier ventana o abrir infinidad de puertas. Además, hay ciclo día-noche y, aunque hay algo de popping, la distancia de dibujado es enorme, sobre todo cuando vamos por el aire. Los modelados de los numerosos personajes secundarios también rayan a un grandísimo nivel. Por su parte, la IA cuenta con nuevos trucos, como el de que los enemigos que se estén desangrando puedan ser curados por sus compañeros, aunque, en modo sigilo, es una pardilla de campeonato. Aparte, algunas conversaciones son un engorro, porque muchos interlocutores tienden a interrumpir su charleta si consideran que hay algún peligro cerca. Encima, a veces, se superponen diversos diálogos y el guirigay resulta incomprensible.

La banda sonora es celestial, pues se ha aprovechado la ambientación para hacer una mezcla tan ecléctica como efectiva. Por un lado, hay temas propios y melodías evangélicas; por otro lado, hay canciones licenciadas de artistas como The Clash o Marvin Gaye. Ahora bien, nosotros nos quedamos con el uso de dos himnos como son "The Star-Spangled Banner" y "Amazing Grace". Quien quiera ir al cielo debe jugar a *Far Cry 5*, o San Pedro podría cerrarle la puerta en las narices.



OPINIÓN

Se erige como el mejor *Far Cry* cogiendo la fórmula de la saga y bendiciéndola con pequeños rezos en todos los santuarios imaginables: el del cooperativo, el de la ambientación, el de los vehículos, el de la libertad para moverse por un mundo abierto... Alabada sea Ubisoft por esta sesión de catequesis audiovisual.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB Linksen

"Ubisoft, recuperando el honor perdido de antaño a base de esfuerzo. Qué lejos queda el tiempo de Assassin's Creed Unity, Watch Dogs, The Crew..."

@DriDzZz

"Ayer probé el cooperativo de Far Cry 5 por primera vez y me encantó. Es otra experiencia totalmente diferente. Os recomiendo que lo juguéis en cooperativo. Es muy divertido."



Hay escenas para enmarcar. La iluminación es tremenda y, junto al volumen de las olas, crea instantáneas preciosas. Al ser un juego en primera persona, es muy inmersivo.

Sea of Thieves

SURCA EL MAR CON LIBERTAD Y UNA JARRA DE GROG

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One / PC

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Rare

DISTRIBUIDOR Microsoft

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 16

Han sido muchos años de desarrollo, pero *Sea of Thieves*, por fin, está aquí. El legendario estudio británico Rare vuelve por sus fueros con una aventura multijugador de lo más especial.

El sueño de un buen pirata es tener la jarra llena al final del día y conseguir una fortuna mayor que la de un rey. Para lograrlo, tenemos que superar una serie de tareas. Las hay de tres tipos: conseguir tesoros enterrados, recoger recursos y matar esqueletos. Podemos enfrentarnos a ellas en solitario o con la ayuda de hasta tres amigos más, lo que es mucho más satisfactorio. Y, como buen multijugador que es, todos los piratas que encontremos en nuestro viaje serán otros jugadores, que pueden ser enemigos o neutrales. Una vez elegimos embarcación (el balandro, un pequeño y ágil barco, o el galeón, más rápido y con mayor potencia de fuego), podemos lanzarnos a conquistar el mar.

¡En busca del tesoro!

No hay minimapa, por lo que hay que ver qué misión nos toca e ir a la isla en la que puede estar el tesoro. Para encontrarla, hay que ir al camarote, buscar las coordenadas en el mapa y levar anclas. Las misiones de combate están claras: una vez matamos al enemigo indicado, conseguimos el tesoro, pero las que nos animan a encontrar un cofre están algo mejor diseñadas. Hay algunas en las que será sencillo, pero otras son adivinanzas que debemos resolver y que pueden llevarnos a través de varias islas. En ese viaje, nos podemos encontrar con otros jugadores que pueden ser pacíficos o no, lo que crea momentos bastante tensos, tanto en alta mar como en las islas. Y es que pueden robarnos todo lo que tengamos, aunque también nosotros podemos ser los "malos". Durante el viaje, es frecuente que surjan eventos aleatorios. Uno es el kraken, el monstruo marino que nos ataca con sus tentáculos. El otro es la Isla Calavera, donde podemos conseguir un gran botín.

Pese a lo divertido que es jugar en compañía, el contenido actual es muy

RARE DEJÓ KINECT ATRÁS PARA VOLVER A LO QUE MEJOR SE LE DA: LOS JUEGOS DIVERTIDOS Y CON GRAN PERSONALIDAD

LO MEJOR

El sonido está muy cuidado y visualmente es portentoso, gracias, sobre todo, a la iluminación. Es una fantástica experiencia cooperativa y las risas están aseguradas si jugamos con amigos.

LO PEOR

Pierde frescura a las pocas horas y los tres tipos de misiones son repetitivos. Más allá de lo estético, no hay sensación de progresión de personaje. Jugar en solitario no es tan divertido.

En la Isla Calavera, tenemos que superar varias hordas de desafiantes enemigos. La recompensa es un jugoso botín.





Las batallas navales contra otros jugadores son muy tensas. Si el barco sufre daños, tenemos que repararlo colocando tablones en los agujeros.



Podemos combatir con diferentes espadas o con armas a distancia (un trabuco, un rifle y una pistola). ¡Ojo! Las balas son limitadas y sólo podemos recargarlas volviendo al barco.

escaso. No hay progresión y el oro conseguido sólo se utiliza para comprar elementos cosméticos. Tampoco debemos preocuparnos por el barco ni por fallar una misión, ya que no existe penalización: si lo hunden, siempre habrá otro disponible, y no hay ni un objetivo que nos empuje a jugar a largo plazo, más allá del placer que da surcar las olas o las risas con amigos.

Sin embargo, precisamente por la ausencia de historia y "guía", los jugadores hemos desarrollado una serie de dinámicas. Por ejemplo, si nos cruzamos con un barco que lleva los cañones levantados, significa que no quiere pelea. La primera vez que lo ves, dudas, pero, cuando se convierte en algo que observas en varias partidas, te das cuenta de lo que significa ese código no escrito entre piratas (aunque también pueden ir de farol). Además, aunque las partidas son para un máximo de cuatro jugadores en un grupo, hay veces en las que dos o tres tripulaciones podemos unirnos, tras unos momentos tensos, para navegar. Son momentos únicos que suplen la falta de contenido y que los propios jugadores hemos introducido en la partida. Y eso resulta bastante especial.

Un mar de postal

A nivel artístico, no hay ninguna duda. El mimo en lo visual se nota, y gran parte del mérito recae en el mar y en la iluminación. Ya sea de día, al atardecer o bajo la luna, todo es realmente bonito. La luz realista contrasta con unos personajes y barcos modelados con un estilo "cartoon" que le sienta de maravilla al juego. Mención aparte merece el agua. Está creada en 3D y el barco responde de manera totalmente verosímil a las olas. Por su parte, el sonido es espectacular, no tanto por la música, sino por los efectos, como los crujidos del barco o las tempestades.

La experiencia de navegación, donde cada jugador tiene una tarea específica, y los encuentros con otros piratas crean momentos únicos. Es genial, pero Rare debe seguir trabajando para darle vida a largo plazo con más contenido que nos anime a pasar horas en el precioso mundo que ha creado.



OPINIÓN

Por Alejandro Alcolea @Lherot

El juego tiene un encanto especial. Lo imprevisible del mar y la aleatoriedad a la hora de encontrarse a otros jugadores son elementos que provocan que cada partida sea diferente. Sin embargo, el contenido actual es muy escaso y Rare aún debe trabajar para conquistar a los jugadores.

78

VUESTRA OPINIÓN

WEB Fransnake

"Qué bien me lo he pasado, las risas que me metí... y todo por 2,99 € al mes en Game Pass. Vamos, lo que cuestan dos cafés."

AugustusCole_360

"El juego es divertidísimo, una experiencia de navegación inmersiva, desenfadada y gamberra. De lo mejor que he probado en lo que llevamos de generación."



Pikachu se convierte en el protagonista de esta divertida aventura repleta de misterios que resolver. Hay demo en la eShop.

Detective Pikachu

UN POKÉMON SINGULAR PARA RESOLVERLO TODO

VERSIÓN ANALIZADA 3DS
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR The Pokémon Company
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 3

Hace dos años, los nipones pudieron disfrutar (sólo en descarga) de esta peculiar y divertida aventura, en la que el Pokémon más famoso de todos los tiempos cambió los combates y las medallas por la investigación y la gorra de detective. El juego llega ahora a Europa, con una edición física mejorada y un amiibo gigante de Pikachu.

Proponer un proyecto como éste a una compañía como Creatures, afiliada a The Pokémon Company, ha resultado todo un acierto. Además de destacar por su peculiar protagonista, el juego brilla por la visión que ofrece del universo Pokémon, muy distinta a la que estamos acostumbrados.

Buscando al culpable

Lo nuevo de Pokémon comienza con Tim Goodman, un joven universitario que llega a Ryme City con el objetivo de encontrar a su padre, desaparecido misteriosamente. Resulta curioso que, en el momento de su desaparición, el único presente es un singular Pikachu al que entiende cuando habla y que le acompañará durante toda la aventura. Juntos, resolverán toda clase de casos, distribuidos en los nueve capítulos que componen la experiencia.

Como cualquier detective que se precie, tenemos que realizar una investigación de lo sucedido en cada caso. Para ello, disponemos de una serie de herramientas que nos permiten tomar nota de todo lo que vamos averiguando. Una especie de archivo en forma de expediente nos recopila tanto la información que hayamos descubierto con los testimonios como los perfiles de las personas y los pokémon que hayamos interrogado (Pikachu ejerce como traductor con ellos). También disponemos de las pesquisas, una lista que incluye todas las incógnitas que hay que resolver. Y, por último, está la posibilidad de visualizar el último diálogo, por si se nos escapa algún detalle.

Inspeccionar cada uno de los escenarios en busca de pistas resulta bastante sencillo. Aunque los entornos están bien detallados, no son muy grandes, por lo que no hay que volverse

PIKACHU NUNCA NOS PARECERÁ EL MISMO: AHORA ES MANDÓN, GRUÑÓN Y POCO HUMILDE, PERO CON MUCHO HUMOR



Los vídeos "Momentos Pikachu" son muy refrescantes y no precisamente pocos. Pueden ser desbloqueados tanto en el juego como usando el nuevo (y enorme) amiibo.

Para resolver los diversos casos, hay que enlazar los objetos y testimonios adecuados. Si falta alguna pista clave, hay que salir del proceso y seguir investigando.





LO MEJOR

La nueva visión del universo Pokémon, libre de combates, y en la que criaturas y humanos conviven en armonía. La forma de ser de Detective Pikachu, que nos hace soltar más de una carcajada.

LO PEOR

Que la dificultad sea excesivamente baja y que incluya una opción para ponerlo todo aún más fácil. La manera de resolver los casos puede llegar a hacerse pesada en ciertos momentos.



El modelado y la animación de los distintos personajes impresionan, especialmente en las escenas de vídeo.



Si fallamos los quick time events, podemos ver otros resultados de las escenas, más cómicos y divertidos.

Por **Elisabeth López** @EliGamesLife

loco para hablar con todos los testigos. Todo esto hace que nos sintamos como auténticos detectives, pero dar con la solución no supone ningún reto. Puede que éste sea el principal defecto del juego, ya que, además de ser facilón, ofrece la posibilidad de activar un modo fácil que proporciona una cantidad de pistas aún mayor.

Además, el proceso de investigación es siempre el mismo. Hay que preguntar a todos los testigos y examinar de arriba a abajo el lugar para obtener todas las pistas. Luego, podemos pasar a deducir qué es lo que ha ocurrido. Aunque puede llegar a resultar repetitivo, cabe destacar que, durante su transcurso, podemos reproducir una serie de vídeos en los que Pikachu protagoniza algunos de los momentos más memorables de la aventura, los "Momentos Pikachu". Tampoco nos podemos quejar de la duración, que se sitúa entre las diez y las doce horas. A pesar de que es un juego hecho especialmente para los más pequeños, los fans pueden estar tranquilos, pues estarán más que satisfechos con el mimo y el cariño con el que retrata el mundo de Pokémon.



OPINIÓN

El catálogo de Nintendo 3DS ha ganado un título muy destacable que merece la pena jugar, debido a su peculiar protagonista y al mimo con el que se retrata el universo Pokémon. Carece de dificultad y puede resultar repetitivo en cierto punto, pero el humor de Detective Pikachu lo resuelve todo.

78

Un placer de bolsillo

Ya en los primeros compases, se puede apreciar el gran esfuerzo que ha realizado la compañía por ser fiel a la franquicia. Desde la búsqueda de un pokémon en concreto, hasta algunos guiños a la serie de animación, esta aventura es todo un homenaje que se deja disfrutar gracias, además, a un apartado gráfico notable que destaca, sobre todo, en las escenas de vídeo y en el modelado y las animaciones de los personajes. Mención especial merecen el apartado sonoro, donde sobresale el excelente trabajo de doblaje, y la impecable traducción al castellano.

Así, *Detective Pikachu* es una notable aventura que, pese a su sencillez, sorprende por la nueva faceta de su protagonista, el nuevo modo de conectar a los pokémon con las personas y su nueva propuesta. Ha nacido una estrella de la que sabremos más en la película de acción real del año que viene, y quién sabe si en una secuela también, pues el final se presta a ello...



VUESTRA OPINIÓN

WEB Shephon

“Me está gustando: tienes investigación y momentos de acción pulsando botones. Tocará algún tema infantil y los puzles no suponen un desafío, pero la historia está bastante bien.”

Rafa Vivaldi

“Probada la demo y está curioso. Sólo espero que el #PokemonSwitch tenga como mínimo esta calidad gráfica pero en HD, con buenas cinemáticas y doblaje. POR FAVOR...”

Este shooter espacial nos ofrece acción trepidante, con un profundo argumento. Una combinación que engancha.









Manticore: Galaxy on Fire

CAZANDO CRIMINALES EN EL LÍMITE DE LA GALAXIA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Deep Silver

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

La aclamada saga de ciencia ficción que triunfa en móviles de medio mundo aterriza en Switch con su versión más "cañera": fuera las microtransacciones, las esperas y los aburridos menús, y dentro disparos, explosiones y crímenes interplanetarios.

Esta entrega de la serie para la consola híbrida de Nintendo está desarrollada por Deep Silver (FIGHLABS) y, aunque no sea lo más frecuente en un shooter, tiene un fuerte componente narrativo y una trama que nos pone en la piel de un piloto espacial envuelto en una conspiración, tras un cataclismo que ha afectado a nuestro sector de la galaxia.

Justicieros espaciales

A lo largo de sus más de 35 niveles, nuestro cometido como novatos de la Manticore (nombre de nuestra nave) es ir dando caza a todo tipo de criminales intergalácticos. Una buena cantidad de fases que para nada caen en la monotonía, con misiones tan variadas como rescatar supervivientes perdidos por el espacio, escoltar grandes buques hasta un punto seguro, evitar que unos contrabandistas crucen un punto concreto o, incluso, participar en carreras contrarreloj. Lo mejor es que casi todas las misiones acaban con un trepidante combate contra un gran criminal buscado por la ley, lo que se traduce en treinta jefes finales. Además, al finalizar cada nivel, podemos escudriñar hasta el último rincón en busca de tesoros. Estos secretos nos aportan los materiales necesarios para mejorar nuestra nave y sus armas, así como para conseguir nuevos vehículos. Es un ligero toque de RPG, que aporta un extra de profundidad a una genial jugabilidad llena de acción. Las batallas espaciales gozan de una fluidez exquisita, su calidad audiovisual sorprende y el control funciona de lujo. Si te va el género, te atrapará.



OPINIÓN

Fantástico shooter espacial, con mucha acción y un potente argumento, que llena un hueco importante en Switch. Su ritmo engancha desde el primer disparo, es visualmente atractivo y muy fluido, tanto en portátil como en sobremesa.

79

Por **David Alonso** @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS4



Rascal Revolt

UN SHOOTER MUY REVOLTOSO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Seamantis Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

La iniciativa PS Talents sigue dando alas al buen hacer patrio. En esta ocasión, es Seamantis Games, un estudio afincado en Madrid, el responsable de presentarnos este shooter de corte familiar.

El robo de todos los caramelos de un parque de atracciones por parte de hordas de juguetes malignos es el punto de partida de este juego de acción en primera persona. Nuestra misión, por supuesto, es devolver la normalidad al recinto, disputando, para ello, unas batallas totalmente exentas de violencia y claramente enfocadas a su disfrute en cooperativo, sólo local, con hasta cuatro jugadores a la vez en la misma consola.

Disparos para todos los públicos

Contamos con cuatro personajes, o Rascals, con habilidades diferenciadas (francotirador, apoyo, tanque...) y tres modos de juego. Los dos primeros, Supervivencia y Supervivencia extrema (con una dificultad mayor), nos proponen sobrevivir a hordas de enemigos. Por su parte, el modo Misiones ofrece una serie de sencillos retos, como hallar objetos repartidos por el escenario y llevarlos a nuestra base, que debemos cumplir antes de enfrentarnos a un enemigo final. Las refriegas apuestan por un estilo directo y sin complicaciones, sensación que se acentúa gracias al sencillo control, a una baja dificultad y a la ausencia de un sistema de progresión de personajes. Esto, unido a un simpático apartado gráfico, de estilo cartoon, consigue que el juego sea atractivo durante las primeras partidas, pero su escasez de modos, personajes, opciones y mapas (sólo tiene tres, y de tamaño reducido), hace que la diversión dure muy poco.



OPINIÓN

Su tono y su base jugable resultan ideales para acercar a los más pequeños al género de los shooters. Sin embargo, el reducido número de modos, mapas y opciones, junto con la ausencia de modo online, juega en su contra.

66

Por David Alonso @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS4



World of Warriors

BATALLAS DE OTRA ÉPOCA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Saber Interactive

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Tras su estreno en smartphones en 2014, *World of Warriors* llega ahora a PS4 manteniendo su ambientación, pero cambiando su sistema de turnos por unos combates mucho más directos.

Guerreros de todas las eras, como vikingos o samuráis, se enfrentan en este sencillo brawler, que propone una sucesión de luchas, de uno contra uno o dos contra dos, que pueden disputarse en solitario o junto a hasta tres amigos, en local u online.

A la conquista de la historia

El modo Torneo es el eje principal sobre el que se engranan los distintos enfrentamientos, que cuentan con un sistema de lucha accesible y de escasa profundidad, pero cuyo planteamiento huye de la clásica técnica "machacabotones". En su lugar, se apuesta por un ritmo más estratégico, que viene marcado por la presencia de una barra de energía y de unos escenarios que incorporan trampas. Con nuestras victorias, obtenemos diferentes botines, como cristales o talismanes, con los que podemos mejorar a nuestros guerreros o desbloquear otros nuevos, que se suman a nuestro plantel de forma aleatoria. Se nota que este sistema de evolución y recompensas hereda características de su "origen móvil", pero ha sido bien adaptado a consola y no lastra el progreso. Lo que sí echa para atrás es lo repetitivo de su planteamiento, en especial cuando jugamos en solitario, situación en la que, al final, todo se reduce a luchar y luchar con el único aliciente de conseguir nuevos e históricos combatientes.



OPINIÓN

Un brawler ejecutado de forma correcta, pero demasiado sencillo en la totalidad de sus apartados. Muestra su mejor cara cuando jugamos en compañía, pero, si lo hacemos en solitario, se torna muy repetitivo en muy poco tiempo.

68

Por David Alonso @Davealonsoh

PLATAFORMAS PS4



Flynn & Freckles

LA CANCIÓN DEL PIRATA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Rookie Hero Games
DISTRIBUIDOR Sony
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES No tiene
FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 14,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO

Hay que reconocerle el mérito a Rookie Hero Games: debutar con una aventura de plataformas 3D no es nada sencillo. Mucho estudios veteranos han mordido el polvo en el intento y, aunque su ópera prima dista de ser perfecta, han demostrado una gran valentía y desparpajo.

Flynn & Freckles nos pone en el pellejo de un joven pirata en busca de la espada de un bucanero legendario, cuyo espíritu acabará guiándole en pos de un gran tesoro. El juego, cocinado en el Games Camp que PlayStation España tiene en el Matadero de Madrid, fusiona aventura, plataformas 3D y una buena dosis de exploración a través de entornos repletos de trampas y puzles. Los gráficos son modestos, pero cumplen su función y el conjunto se beneficia de una música estupenda que logra dotar a *Flynn & Freckles* de una gran ambientación.

Servido antes de tiempo

Los numerosos bugs que nos hemos encontrado, y el más que mejorable salto del protagonista (da la impresión de pesar como una pluma), enturbian un juego que despliega buenas ideas y un estupendo diseño de escenarios. Si se hubieran pulido un poco más esos detalles, aun a costa de llegar más tarde a la PlayStation Store, *Flynn & Freckles* habría ganado muchos enteros. Por suerte, algunos de estos defectos podrán solucionarse en futuras actualizaciones, pero otros no tienen solución posible. El usuario adulto lo encontrará demasiado fácil (aunque hay algunos puzles realmente maquiavélicos) y los niños se agobiarán enseguida al echar en falta algunas pistas que dirijan su camino, sobre todo al principio.



OPINIÓN

Un juego realmente ambicioso para tratarse de una ópera prima, con muy buenas ideas y un estupendo diseño de personajes. Lástima que los bugs y una mecánica de salto que llega a ser irritante acaben por quitar lustre al conjunto.

70

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | PC



Crisis on the Planet of the Apes VR

EN LA PIEL DE UN SIMIO INTELIGENTE

VERSIÓN ANALIZADA PS VR
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR FoxNext Studio VR
DISTRIBUIDOR Sony
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 14,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO

Tras el interesante *Planet of the Apes: Last Frontier* para la serie PlayLink, regresamos al mundo de "La guerra del Planeta de los simios" para convertirnos en uno de los monos inteligentes que se rebelan contra la humanidad. Nuestro objetivo es escapar de un complejo militar, y jugarlo con PS VR nos brinda la oportunidad de experimentar el movimiento y las habilidades de una de estas criaturas y ver la guerra desde su perspectiva.

Un control "muy mono"

La principal virtud del juego es su sistema de control. Caminamos mirando hacia donde debemos ir y moviendo los Move, lo que nos permite variar la velocidad. Para trepar, colocamos las manos en los asideros y nos movemos como si fuéramos simios. Durante los tiroteos, nos apoyamos en las coberturas con la mano izquierda, y la movemos para asomarnos con libertad, mientras que, con la derecha, acribillamos a los soldados que nos salen al paso. Las zonas de disparo y la escalada se entremezclan a lo largo de una historia sencilla, en la que no hay interacción con objetos ni puzles y nos limitamos a ser espectadores. Pero la verdad es que la acción se impone en todo momento. El juego tiene un buen ritmo y es físicamente exigente. La inmersión con PS VR es muy buena, y el motor Unreal Engine pone en pantalla unos personajes detallados y escenarios sólidos. La pena es que apenas dura dos horas, aunque está bien realizado, tiene momentos emocionantes y respeta la ambientación de las películas.



OPINIÓN

Una experiencia en realidad virtual que nos permite convertirnos en un simio inteligente. Su innovador sistema de control en escalada y tiroteos, y un sólido apartado técnico son lo mejor de esta aventura. Lástima que dure dos horas...

74

Por **David Martínez** @DMHobby



Outlast: Bundle of Terror

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Survival horror
DISTRIBUIDOR Red Barrels **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 24,99 € 18

Han pasado más de cuatro años desde que el primer *Outlast* dejara aterrorizados a los usuarios de PC de medio planeta. En este tiempo, hemos visto dos entregas más y versiones para PS4, Xbox One y, por fin, Switch. Este *Bundle of Terror* reúne el juego original y *Whistleblower*, su DLC. La aventura es la misma (hasta con sus fallos): una terrorífica experiencia con una genial ambientación, que sigue angustiando como años atrás, y que ahora podemos jugar en portátil. También está disponible *Oultlast II* por 29,99 €.

NOTA: 77



AC Rogue Remastered

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Ubisoft **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 29,99 € 18

Coincidiendo con *Unity* en PS4 y Xbox One, Ubisoft lanzó para PS3 y 360 *Asassin's Creed Rogue*, y, ahora, tres años y medio después, se estrena en la "nueva" generación con la coletilla de *Remastered*. La historia nos sitúa tras los acontecimientos de *ACIV*. Shay Patrick Cormac es un asesino hábil, pero algo rebelde, que acaba cambiando de bando, embarcándose en un viaje en que comenzará a plantearse si hay realmente un bando bueno... La dinámica es parecida a la de *ACIV*: alternamos los momentos a pie con la navegación, pasando de uno a otro con sólo coger el timón. Así, tan pronto estamos escalando atalayas como disparando cañonazos. Esta edición se beneficia de un lavado de cara gráfico e incluye todos los DLC. Lo malo es que, tras *Origins*, tanto la mecánica como el sistema de control os parecerán arcaicos, aunque sea una aventura completa y bien narrada.

NOTA: 79



Mulaka

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One /Switch **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** Lienzo **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 19,99 € 12

El estudio mexicano Lienzo nos habla de los Tarahumara, una cultura indígena que debemos salvar en el papel de un Sukurúame, un héroe de fuerza extraordinaria y que maneja la lanza como pocos. El juego está dividido en grandes fases que debemos atravesar a toda velocidad para encontrar tres rocas mágicas que nos abren la puerta del siguiente nivel. A veces, sólo tenemos que llegar a cierto punto; en otras ocasiones, debemos superar un sencillo puzle o combatir contra hordas de criaturas y un jefe final. Todo, con un precioso y vistoso apartado artístico, fruto de un profundo proceso de documentación para plasmar la cultura Tarahumara, incluida la banda sonora, con voces, ritmos y melodías indígenas. Pese a un combate algo simple y bugs puntuales, estamos ante un juego creado con mucho cariño, y que no decepciona si se le da una oportunidad.

NOTA: 76



Bad Dudes vs Dragon Ninja

PLATAFORMAS PS4 / One / Switch **GÉNERO** Arcade
DISTRIBUIDOR FTE Games **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Inglés **PRECIO** 7,99€ 7

La línea Johnny's Turbo Arcade recibe este clásico beat'em up 2D de Data East, que conserva su jugabilidad y sus opciones, en una versión "pixel perfect" que añade opciones visuales (filtros, proporción de aspecto...). Como luchadores callejeros, debemos pelear, a lo largo de siete niveles, contra huestes de incansables ninjas, arropados por el clásico jefe final. Con dos botones, ejecutamos todo tipo de ataques, mientras recorremos calles, alcantarillas, un tren... Sigue divirtiendo a lo grande, y más jugando en compañía.

NOTA: 75





CALL OF DUTY: WWII

PS4 | Xbox One | PC 14,49 € 6 GB

The War Machine

El segundo contenido descargable de *Call of Duty: WWII* nos devuelve al frente de la batalla entre los Aliados y las fuerzas del Eje. Uno de sus añadidos más atractivos son los tres mapas multijugador, que destacan por su diversidad. Las playas de Dunkerque, Egipto y sus pirámides, y "V2", una zona inspirada en las instalaciones donde se fabricaba el famoso cohete nazi con el mismo nombre, son los lugares escogidos para ambientarlos. El diseño de los tres es bastante bueno, por lo que funcionan a la perfección en las refriegas online. Y lo mejor es que todos son totalmente exclusivos, pues no hay ninguno "reciclado" de anteriores *Call of Duty*. Igual de acertada nos ha parecido "Operación Husky", la nueva misión para el modo Guerra que incorpora este DLC. La acción transcurre en Sicilia y destaca la tercera "fase" de la operación, en la que surcamos el cielo en unos intensos combates aéreos. Su desarrollo no es demasiado profundo, pero se agradece este cambio de tercio.

Por último, y como no podía ser de otra manera, se estrena otro capítulo del modo Zombi. Bajo el nombre de "El trono ensombrecido", Marie, Olivia y Jefferson, los intrépidos protagonistas de esta oscura historia alternativa, viajan a lo más profundo de la Alemania nazi. Allí, deben enfrentarse, una vez más, a incansables hordas de muertos vivientes en escenarios tan icónicos como una ciudad de Berlín en llamas. Las mecánicas se mantienen con respecto a los anteriores episodios de la serie, por lo que la acción cooperativa que propone sigue siendo uno de los puntos fuertes, también, en este nuevo contenido descargable.

VALORACIÓN: Todos los añadidos que ofrece rayan a un nivel muy alto, por lo que son capaces de ampliar la experiencia multijugador. Lo único malo es que ninguno de ellos aporta nada realmente novedoso.

STAR WARS BATTLEFRONT II

Noche de Endor

PS4 | Xbox One | PC Gratis





Un nuevo modo, Cacería de Ewoks, llega a *Star Wars Battlefront II*. En él, un escuadrón de soldados de asalto cae en una emboscada de los Ewoks, por lo que la acción puede vivirse desde dos puntos de vista diferentes. Sorprender y atacar, lanza en mano, a las fuerzas del Imperio o, en su caso, defendernos a punta de bláster de los incansables Ewoks son las intensas experiencias que nos proponen estas refriegas. Eso sí, tened en cuenta que este modo estará disponible sólo por tiempo limitado, por lo que os toca ser rápidos para disfrutarlo. Lo que sí llega para quedarse gracias a esta actualización son los cristales, la moneda virtual del juego que sólo se puede adquirir con dinero real. A través de ellos, podemos adquirir diferentes aspectos de forma directa, como los de Leia de Endor y Han de Endor.

VALORACIÓN: El nuevo modo es bastante entretenido y nos encanta su ambientación. De los cristales, nos gusta que su compra sea opcional.





DRAGON BALL FIGHTERZ

Bardock / Broly

PS4 | Xbox One | PC 4,99 € 10 MB

Bardock, el padre de Son Goku, y Broly, el Súper Saiyan Legendario, se unen al plantel de luchadores de *Dragon Ball FighterZ*. Si queréis a los dos, os toca adquirirlos por separado (a 4,99 € cada uno). Ambos poseen un estilo de lucha bien diferenciado, pero que encaja a la perfección en las peleas de este genial juego.

VALORACIÓN: La elección de los personajes es acertada, así como sus posibilidades.



LOS SIMS 4

¡A trabajar!

PS4 | Xbox One | PC 39,99 € 1,7 GB

El mundo laboral pega un acelerón en el universo de *Los Sims* gracias a este DLC, que nos permite crear y gestionar nuestro propio negocio. Tanto si vuestro sueño es abrir una panadería como dirigir una galería de arte, aquí encontraréis todas las herramientas necesarias para saciar vuestra sed emprendedora.

VALORACIÓN: Aporta muchas opciones nuevas, pero su precio nos parece elevado.



ROCKET LEAGUE

Actualización 1.0.6

Switch Gratis

Tras añadir torneos y dos modos de visualización (calidad y rendimiento), *Rocket League* recibe una nueva actualización en la consola híbrida de Nintendo. Este nuevo parche soluciona algunos errores, introduce cambios en la vibración HD y habilita de nuevo el juego cruzado con los usuarios de Xbox One y PC.

VALORACIÓN: La vuelta del juego cruzado entre plataformas es una excelente noticia.



THE DIVISION

Actualización 1.8.1

PS4 | Xbox One | PC Gratis

La última puesta a punto de *The Division* añade novedosos eventos globales, misiones legendarias y un enorme número de ajustes en todos los apartados del juego, corrección de decenas de errores incluida. Además, los usuarios de Xbox One X ahora pueden disfrutar de resolución 4K y de efectos mejorados.

VALORACIÓN: Nueva vida para *The Division*, que sigue pegando muy fuerte.



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Runaways

PS4 | Xbox One | PC 2,99 € 200 MB

"Runaways", la famosa serie de cómic, es la nueva fuente de inspiración para los *LEGO*. Este DLC añade nuevos niveles ambientados en el Marine Vivarium, en los que nos toca luchar contra El Orgullo. Por supuesto, también incluye varios héroes exclusivos, como Nico Minoru, Karolina Dean o Gertrude Yorkes.

VALORACIÓN: Si sois fans de los cómics escritos por Brian K. Vaughan, id a por él.



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

Casa Bonita hasta el...

PS4 | Xbox One | PC 11,99 €

Los niños vampiro y la hermana de Mysterion son los protagonistas de esta historia, en la que también conocemos a una nueva colega, Henrietta, y a una clase exclusiva, los inframundanos. La mecánica apenas varía respecto a la aventura principal, pero la ambientación y el sentido del humor son geniales.

VALORACIÓN: No aporta grandes novedades, pero la historia que cuenta es genial.

Por Sergio Martín @replicante64



LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS FIRST PARTY

En la situación en que se encuentra la industria, ¿hasta qué punto tienen relevancia los títulos exclusivos que financian las tres grandes compañías de hardware?

Hubo una época ya muy lejana en la que las consolas únicamente servían para jugar a videojuegos y poco más. Y, en esos tiempos, el hecho de poder disfrutar de títulos como *Super Mario Bros*, *Sonic*, *The Legend of Zelda* o *Shenmue* en una u otra máquina en exclusiva se convertía en una clara diferenciación. Básicamente, los juegos first party eran los que inclinaban la balanza hacia uno u otro lado a la hora de adquirir una consola, una situación que actualmente no se da... aunque sigue siendo más importante de lo que algunos piensan.

La gran apuesta de Sony y Nintendo

De todos es sabido que, actualmente, el mercado está dominado por PS4. Afirmar que cerca de 80 millones de usuarios han optado por adquirir esta máquina sólo por poder disfrutar de sus juegos first (y second) party sería mentir, ya que existen un buen número de otros factores a tener en cuenta, como el gran apoyo de las third parties, su servicio PSN, la imagen de marca global, PS VR... Pero de lo que no cabe duda es de que el catálogo de títulos exclusivos editados por Sony (la diferencia entre first y second es que los primeros vienen de estudios propios y los segundos, de estudios externos con los que se firma un acuerdo de exclusividad a cambio de financiar el proyecto) es imponente. *Bloodborne*, *God of War*, *Shadow of the Colossus*, *Uncharted 4*, *Horizon: Zero Dawn*, *GT Sport*... Además, la compañía nipona seguirá potenciándolo de cara al futuro. Desde luego, mal no le ha ido...

Luego están Nintendo y, más concretamente, Switch. Nuevamente, y como sucedía en el caso de PS4, no podemos atribuir únicamente el éxito de la máquina a su catálogo de títulos exclusivos: su naturaleza híbrida es su mayor punto a favor. Sin embargo, estamos convencidos de que el primer año que tuvo en materia de producciones first party ayudó mucho a que alcanzara las increíbles cifras de ventas que está cosechando. Sólo hay que fijarse en los números que acumulan *Super Mario Odyssey*, *Zelda: Breath of the Wild* o *Splatoon 2* para ver su impacto y su trascendencia.

Microsoft va por libre

Esta apuesta tan clara efectuada por Nintendo y Sony choca claramente con la estrategia seguida por Microsoft, que viene a ser casi la opuesta. Lejos de tratar de ofrecer un catálogo de títulos propios de enjundia, lo cierto es que Xbox One no destaca precisamente por gozar de una gran cantidad de juegos exclu- »

EXCLUSIVOS FIRST PARTY EN EL HORIZONTE

PS4



DETROIT: BECOME HUMAN
La odisea "sci-fi" de Quantic Dream tiene un aspecto increíble, pero, ¿hasta qué punto serán vitales las decisiones que tomemos?



SPIDER-MAN
Uno de los títulos llamados a explotar como ningún otro la potencia de PS4 es esta obra de Insomniac Games. ¡Que tiemble Nueva York!



DREAMS
La creatividad llevada a su máxima expresión tendrá un nombre: *Dreams*. Un título que irá mucho más allá que *LittleBigPlanet*.



MEDIEVIL
Después de muchos años, Sony por fin ha escuchado a la comunidad de jugadores y piensa recuperar las andanzas de Sir Daniel Fortesque.



DAYS GONE
Aunque al principio su anuncio no tuvo un gran impacto, con el paso del tiempo este sandbox/survival horror ha ido ganando en interés.



DEATH STRANDING
Tras abandonar Konami, Kojima-san pretende revolucionar las aventuras actuales con un título que sorprenderá en muchos aspectos.



GHOST OF TSUSHIMA
Tras *Infamous*, Sucker Punch nos sumergirá en un sandbox de samuráis que gozará de una ambientación única en el Japón feudal.



THE LAST OF US: PART 2
Si nos tuviéramos que quedar con un solo juego de PS4 de los que están por venir, posiblemente sería esta obra de Naughty Dog. ¡Pintaza!

SWITCH



DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE
Tras su paso por Wii U, Donkey y sus amigos (Funky Kong incluido) se dejarán ver en Switch con una remasterización... un poco "carilla".



HYRULE WARRIORS: DEFINITIVE EDITION
No terminamos de entender por qué este hack and slash, divertido pero sin más, aparece una y otra vez en toda consola de Nintendo...



MARIO TENNIS ACES
Mario va a seguir siendo una pieza clave en el crecimiento de Switch. Y lo demostrará con este arcade de tenis que incluirá un modo Historia.



SUPER SMASH BROS
Uno de los juegos más esperados por los usuarios de esta consola. Aún no se sabe si será una remasterización o un título hecho de cero.



YOSHI
Uno de los títulos que se encuentran en un estado de gestación más avanzado es esta aventura simpaticona y colorida de desarrollo 2D.



POKÉMON RPG
No sabemos cuándo llegará, pero, sumando el tirón de estos personajes con el de la propia Switch, cuando lo haga, puede ser la bomba.



METROID PRIME 4
Sólo un mísero logo fue suficiente para que millones de seguidores de Samus Aran enloquecieran. Apenas se sabe nada acerca de este título.



BAYONETTA 3
Tras recibir la remasterización de *Bayonetta 2+1*, Switch se prepara para el regreso de la bruja más sexy del mundo. Pero aún va para largo.

XBOX ONE



STATE OF DECAY 2
Este survival horror es uno de los escasos títulos de carácter first party de los confirmados para Xbox One. Esperamos que haya más...



CRACKDOWN 3
No está muy claro el devenir de este sandbox de corte futurista. Se suponía que iba a llegar esta primavera, pero parece haber desaparecido...



ORI AND THE WILL OF THE WISPS
Para muchos, esta cautivadora aventura de estilo metroidvania es el juego más deseado de todos los destinados a One. ¡No es para menos!



FORZA HORIZON 4
Sí, ya sabemos que todavía no está confirmado, pero mucho nos extrañaría no disfrutar este otoño de la cuarta entrega de esta saga arcade.

LAS VENTAS DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS

PS4



SHADOW OF THE COLOSSUS
Una de las mejores puestas al día que recordamos, y de un título de PS2 mítico. Una aventura que ha sido muy bien acogida por los usuarios.
- VENTAS NACIONALES 19.000
- VENTAS MUNDIALES 550.000



GRAN TURISMO SPORT
A pesar de las críticas vertidas hacia su apartado offline, *GT Sport* ha conseguido unos resultados magníficos en ventas. Y lo que le queda...
- VENTAS NACIONALES 120.000
- VENTAS MUNDIALES +2.000.000



HORIZON: ZERO DAWN
Este espectacular sandbox, con dinosaurios mecánicos de por medio, se ha convertido en una de las IP más laureadas en la historia de Sony.
- VENTAS NACIONALES 105.000
- VENTAS MUNDIALES 7.750.000



BLOODBORNE
Ya no podemos considerar esta obra maestra de FromSoftware como un título de culto. Sus ventas han sido sensacionales en todo el mundo.
- VENTAS NACIONALES 29.500
- VENTAS MUNDIALES 3.000.000



UNCHARTED 4
La última peripecia de Nathan Drake ha roto varios récords de ventas en PS4. Y se lo merece, dado que es una aventura sobresaliente y redonda.
- VENTAS NACIONALES 220.000
- VENTAS MUNDIALES 10.000.000



THE LAST GUARDIAN
Esta inolvidable aventura es el típico ejemplo de juego que es bien recibido por la crítica, pero que no alcanza la popularidad estimada en las tiendas.
- VENTAS NACIONALES 47.000
- VENTAS MUNDIALES 1.300.000



WIPEOUT: OMEGA COLLECTION
Por desgracia para los seguidores de esta saga de velocidad futurista, sus pobres ventas pueden desanimar a Sony para seguir apoyándola.
- VENTAS NACIONALES 5.200
- VENTAS MUNDIALES 400.000

KNACK 2
La floja calidad de la primera parte parece que pasó factura a la segunda en términos de ventas: aunque era mucho mejor, ¡vendió mucho menos!
- VENTAS NACIONALES 12.500
- VENTAS MUNDIALES 450.000



NIOH
Este destacado clon de la serie *Dark Souls* creado por el Team Ninja no ha conseguido obtener la repercusión que probablemente merecía.
- VENTAS NACIONALES 20.000
- VENTAS MUNDIALES 1.000.000

GRAVITY RUSH 2
Mucho nos tememos que va a pasar mucho tiempo hasta que volvamos a ver a Kat en acción. Simplemente, sus aventuras no tienen empuje.
- VENTAS NACIONALES 7.000
- VENTAS MUNDIALES 350.000

XBOX ONE





SEA OF THIEVES
Esta aventura de piratas de marcado carácter online no ha terminado de cuajar, pero Rare promete seguir ampliándola durante mucho tiempo.
- VENTAS NACIONALES 1.500
- VENTAS MUNDIALES 2.200.000 (JUGADORES)



FORZA MOTORSPORT 7
El que para muchos sigue siendo el referente de los simuladores de velocidad se ha convertido en uno de los estandartes de Xbox One.
- VENTAS NACIONALES 12.900
- VENTAS MUNDIALES 1.200.000



PUBG
Aunque PC sigue siendo su principal terreno, muchos jugadores de Xbox One no se han quedado sin probar este famoso battle royale.
- VENTAS NACIONALES 11.500
- VENTAS MUNDIALES 3.100.000



QUANTUM BREAK
Remedy no terminó de dar en el clavo con esta mezcla de aventura y serie televisiva, que prometía ser una revolución y se quedó a medio camino.
- VENTAS NACIONALES 10.500
- VENTAS MUNDIALES 750.000



FORZA HORIZON 3
Existen pocos títulos capaces de competir de igual a igual con este maravilloso arcade de carreras de Playground Games, ambientado en Australia.
- VENTAS NACIONALES 14.000
- VENTAS MUNDIALES 3.500.000

» sivos. La compañía norteamericana parece mucho más centrada en ofrecer a sus usuarios otros servicios y funcionalidades (léase Xbox Game Pass y Xbox Play Everywhere) que en desarrollar juegos propios exclusivos. Como mucho, en ocasiones, ha tirado de talonario para asegurarse alguna exclusiva (aunque fuera temporal, como fue el famoso caso de *Rise of the Tomb Raider*), pero es un terreno que, según parece, no es especialmente importante para su negocio. Si echamos un vistazo a su catálogo y nos fijamos en el último año, cuesta mucho encontrar títulos first party "vendeconsolas", una situación que se está repitiendo en 2018, dado que, más allá de *Sea of Thieves*, *State of Decay 2* y *Crackdown 3*, no parece que haya mucho que rascar. Es de suponer que, en su conferencia del E3 (el 10 de junio), se desvelarán nuevas propuestas, pero, hasta entonces, los usuarios de Xbox One tendrán que conformarse con lo que les ofrecen las compañías third party. ¿Y qué tal le está funcionando esta estrategia tan diferente de la plasmada por Sony y Nintendo? Pues depende del lugar geográfico en el que nos centremos. Si nos fijamos en su país natal, Estados Unidos, nos encontramos con que las ventas de Xbox One (unos 23 millones) están muy cerca de las cosechadas por PS4 (26 millones). Pero, fuera de esas fronteras, la verdad es que tanto en Europa (10 millones) como en Japón (menos de 100.000 unidades) Xbox One está naufragando. Evidentemente, cuesta mucho determinar qué grado de "culpa" tiene dicha sequía de juegos exclusivos en la situación actual en la que se encuentra esta máquina, pero estamos convencidos de que esta clamorosa carencia está pasándole factura.

La importancia de las third parties
El apoyo de las third parties siempre ha sido importante, pero actualmente se nos antoja aún más vital. Que se lo digan a Wii U, una consola que fue abandonada a su suerte muy pronto por estas compañías y acabó siendo

He aquí un listado con algunos de los títulos exclusivos más relevantes de origen first o second party de los que han sido editados hasta ahora para cada formato. Seguro que las ventas que han alcanzado algunos hasta la fecha, en España y en el mundo, os sorprenden tanto como a nosotros...

SWITCH



SUPER MARIO ODYSSEY
La maravillosa odisea de Mario se ha convertido en su obra más aclamada de los últimos tiempos. Un regreso triunfal a las plataformas 3D.

- VENTAS NACIONALES 200.000
- VENTAS MUNDIALES 9.500.000



ZELDA: BREATH OF THE WILD
Hemos perdido la cuenta de los premios que ha sido capaz de acaparar esta irrepetible aventura de Link. Esta saga ya no volverá a ser la misma...

- VENTAS NACIONALES 165.000
- VENTAS MUNDIALES 7.200.000



SPLATOON 2
A pesar de que muchos lo siguen tildando de "versión 1.5", el tirón que posee este peculiar shooter online multicolor es del todo incontestable.

- VENTAS NACIONALES 95.000
- VENTAS MUNDIALES 4.800.000



MARIO KART 8 DELUXE
Arrasó en Wii U y va camino de superarse en Switch. Los karts de Mario siguen siendo una de las razones más evidentes para jugar online.

- VENTAS NACIONALES 165.000
- VENTAS MUNDIALES 7.500.000



ARMS
Sin acercarse ni de lejos a lo alcanzado por *Splatoon*, esta nueva saga ha conseguido hacerse un hueco en el vasto universo nintendero.

- VENTAS NACIONALES 30.000
- VENTAS MUNDIALES 1.700.000

XENOBLADE CHRONICLES 2
Para muchos, se quedó algo lejos de la excelsa calidad alcanzada por el título original, pero, a pesar de ello, sigue siendo un gran J-RPG.

- VENTAS NACIONALES 19.000
- VENTAS MUNDIALES 900.000

KIRBY STAR ALLIES
Divertida y con un gran modo cooperativo para cuatro jugadores, esta entrega peca de resultar demasiado continuista y muy fácil de superar.

- VENTAS NACIONALES 11.000
- VENTAS MUNDIALES NO DISPONIBLE



1-2 SWITCH
Una idea interesante que no terminó de estar bien plasmada. Más que un título, parece una demo técnica para trastear con los mandos Joy-Con.

- VENTAS NACIONALES 39.000
- VENTAS MUNDIALES 1.700.000

MARIO RABBIDS KINGDOM BATTLE
No se nos ha colado: ya sabemos que es un third party. Pero, con Mario y Luigi entre otros personajes de Nintendo chupando cámara, pues...

- VENTAS NACIONALES 65.000
- VENTAS MUNDIALES 1.600.000



POKKÉN TOURNAMENT DX
El enésimo port destinado a Switch que, a pesar de sus innovaciones, sigue siendo básicamente el mismo juego que apareció en Wii U.

- VENTAS NACIONALES 25.000
- VENTAS MUNDIALES 1.300.000



HALO WARS 2
Encargado a los genios de la estrategia Creative Assembly, *Halo Wars 2* se las apaña para ofrecer un buen equilibrio entre calidad técnica y jugable.

- VENTAS NACIONALES 2.500
- VENTAS MUNDIALES 500.000



GEARS OF WAR 4
Aunque nadie duda de su gran calidad, esta entrega ha vendido poco más de la mitad que las tres primeras de 360, que sobrepasaron los 6 millones.

- VENTAS NACIONALES 24.500
- VENTAS MUNDIALES 3.500.000



RECORE
Uno de esos títulos que dividen a la comunidad, ya que hubo usuarios a los que les encantó y otros a los que no les hizo demasiada gracia.

- VENTAS NACIONALES 5.000
- VENTAS MUNDIALES 275.000



HALO 5: GUARDIANS
Algo parecido sucedió con la quinta parte de *Halo*, ya que recibió críticas y elogios por igual. El bajón de ventas respecto a las anteriores es claro.

- VENTAS NACIONALES 22.900
- VENTAS MUNDIALES 5.000.000



SUNSET OVERDRIVE
Desgraciadamente, pasó sin pena ni gloria, pero aquéllos que jugaron a esta obra de Insomniac Games se toparon con un sandbox increíble.

- VENTAS NACIONALES 7.500
- VENTAS MUNDIALES 1.200.000

uno de los mayores fracasos en la historia de Nintendo. Se ha demostrado que la asociación que se puede llegar a establecer entre títulos importantes, como *FIFA*, *Call of Duty* o *Final Fantasy*, con una determinada consola (aunque no se trate de juegos exclusivos) a través de diversos packs puede marcar una diferencia radical en las ventas de dicha máquina. Es una situación que seguramente volvamos a contemplar este año, cuando aterricen auténticas bombas mediáticas del calibre de *Red Dead Redemption II*, *FIFA 19*, *Shadow of the Tomb Raider* o incluso *Kingdom Hearts III*, entre otros. Estamos deseando comprobar cómo se desarrolla esa batalla. ■



EXCLUSIVAS PRESTADAS POR ALGUNAS THIRD PARTIES
No son muy comunes actualmente, pero aún existen títulos que llegan en exclusiva a alguna consola procedentes de third parties, sin que Sony, Nintendo o Microsoft paguen sus desarrollos. A veces son sólo exclusivas temporales (como *Rise of the Tomb Raider*), pero títulos como *Yakuza 6* (Sega), *Octopath Traveler* (Square Enix) o *The Last Night* (Odd Tales) tienen su miga.

LOS MEJORES

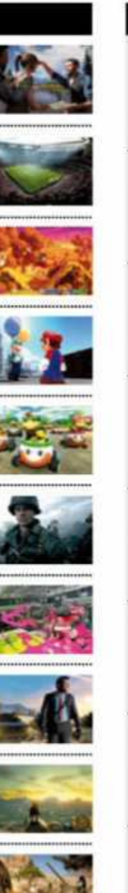
Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de marzo. Datos cedidos por GFK.

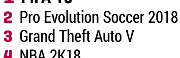
Far Cry 5, en su versión para PS4, sólo necesitó cinco días para alzarse como el juego más vendido de marzo. *Kirby Star Allies* fue la otra única novedad capaz de colarse en la lista, llena de veteranos.



	JUEGOS	
1	**Far Cry 5**	PS4
2	**FIFA 18**	PS4
3	**Kirby Star Allies**	Switch
4	**Super Mario Odyssey**	Switch
5	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch
6	**Call of Duty: WWII**	PS4
7	**Splatoon 2**	Switch
8	**Grand Theft Auto V**	PS4
9	**Legend of Zelda: Breath of the Wild**	Switch
10	**Assassin's Creed Origins**	PS4







PLATAFORMAS	
PS4	1 **Far Cry 5** 2 FIFA 18 3 Call of Duty: WWII 4 Grand Theft Auto V 5 Assassin's Creed Origins
Xbox One	1 **Far Cry 5** 2 Call of Duty: Advanced Warfare 3 Sea of Thieves 4 PlayerUnknown's Battlegrounds 5 FIFA 18
Switch	1 **Kirby Star Allies** 2 Super Mario Odyssey 3 Mario Kart 8 Deluxe 4 Splatoon 2 5 Zelda: Breath of the Wild
PS3	1 **FIFA 18** 2 Pro Evolution Soccer 2018 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K18 5 Call of Duty: Black Ops III
Xbox 360	1 **FIFA 18** 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2018 4 NBA 2K18 5 Minecraft
3DS	1 **Detective Pikachu** 2 Pokémon Cristal 3 Pokémon Ultrasol 4 Luigi's Mansion 2 5 Mario Kart 7
PS Vita	1 **Sword Art Online: Hollow R.** 2 Minecraft 3 God Eater 2: Rage Burst 4 Axiom Verge: Multiverse Edition 5 Velocity 2X: Critical Mass Edit.
PC	1 **World of Warcraft 5.0** 2 Los Sims 4 3 World of Warcraft: Legion 4 Overwatch 5 World of Warcraft: Battle for A.

En **otros países**

JAPÓN

Del 19 al 25 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

En su primer mes en Japón, *Monter Hunter World* alcanzó la friolera de 1,99 millones de copias físicas, una cifra que ha seguido creciendo con el paso de las semanas.

1. **Monster Hunter World** PS4
2. Girls und Panzer: Dream Tank Match PS4
3. Metal Gear Survive PS4
4. Senran Kagura Burst Re:Newal PS4
5. Splatoon 2 Switch

REINO UNIDO

Del 18 al 24 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

Los ingleses son personas de costumbres, y *FIFA 18* y *GTA V* rara vez faltan en las listas semanales de ventas. Sólo en PS4, llevan 1,3 y 1,8 millones de copias, respectivamente.



1. **FIFA 18** PS4
2. Grand Theft Auto V PS4
3. Shadow of the Colossus PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Call of Duty: WWII PS4

EE.UU.

Del 18 al 24 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

En sus cuatro primeros meses, *Super Mario Odyssey* superó ya la barrera de las 3,5 millones de unidades físicas en Estados Unidos. Switch es un fenómeno en todo el mundo, pero allí lo es aún más, si cabe.

1. **Super Mario Odyssey** Switch
2. Monster Hunter World PS4
3. Sword Art Online: Fatal Bullet PS4
4. Mario Kart 8 Deluxe Switch
5. Monster Hunter World Xbox One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Far Cry 5**
PS4 - Xbox One - PC



2 **A Way Out**
PS4 - Xbox One - PC



3 **Life is Strange: Before the Storm**
PS4 - Xbox One - PC

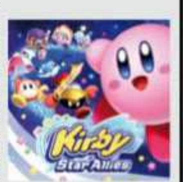


4 **Ni no Kuni II: El renacer de un reino**
PS4 - PC



5 **The Last of Us**
PS3 - PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 **1** God of War PS4	 **2** Far Cry 5 PS4 - Xbox One - PC	 **3** Yakuza 6: The Song of Life PS4	 **4** Ni no Kuni II: El renacer de un reino PS4 - PC	 **5** Kirby Star Allies Switch
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	96 / 100 *«Una lección de cómo machacar una saga en la forja y convertirla en un arma nueva»*	93 / 100 *«Quien quiera ir al cielo debe jugar, o San Pedro podría cerrarle la puerta en las narices»*	93 / 100 *«El Dragón de Dojima puede estar orgulloso del legado que deja a sus espaldas»*	94 / 100 *«Es pura magia: arte en movimiento dibujado en un rolero e inolvidable lienzo»*	80 / 100 *«Kirby no ha brincado como Link o Mario en Switch, pero sí ha llegado a cierta altura»*
IGN Web líder en Reino Unido	10 / 10 *«Kratos protagoniza un gran regreso como el mejor padre de los nueve reinos»*	8,9 / 10 *«Otro patio de recreo enorme con todos los ingredientes necesarios para armar alboroto»*	7,5 / 10 *«Pone fin a la historia de Kiryu de forma muy satisfactoria, pero no innova en lo jugable»*	7,8 / 10 *«Es una pena que deje tan pocos personajes memorables, pero el viaje merece la pena»*	8,3 / 10 *«Ya juegues con tres amigos o con la IA, su mezcla de poderes nunca cansa»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,75 / 10 *«Una reinvención que añade profundidad en el combate y la historia sin olvidar la épica»*	7,5 / 10 *«Su mundo es un facsímil de Montana, pero la acción no resulta muy inspirada»*	9,25 / 10 *«Uno de los aspectos que más nos gustan es que te sorprende a cada paso que das»*	8 / 10 *«Erigir tu reino es algo que engancha, a pesar del poco punch que tiene la narrativa»*	6,25 / 10 *«Una aventura olvidable que apenas requiere implicación por parte del jugador»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«La saga toma un nuevo camino que nos conducirá a más aventuras en el futuro»*	9 / 10 *«La narrativa está desaprovechada, pero pasar el tiempo en Hope County es un deleite»*	8 / 10 *«Es un gratificante cierre a la turbulenta década que ha vivido Kazuma Kiryu»*	8 / 10 *«Sus batallas y sus sorpresas lo hacen más memorable de lo que cabía esperar»*	8 / 10 *«El cooperativo es genial y es un show en lo artístico, aunque no sea muy desafiante»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	8 / 10 *«La saga continuará, pero, con Kiryu fuera de escena, no volverá a ser lo mismo»*	7 / 10 *«Comparado con el primero, está por delante en algunas cosas y por detrás en otras»*	7 / 10 *«Su desarrollo está sazonado con una inventiva rareza y un gran apartado visual»*
FAMITSU Revista líder en Japón	38 / 40	36 / 40	39 / 40	38 / 40	35 / 40
NOTA MEDIA	**96**	**87**	**86**	**83**	**77**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



1 PS4 - Xbox One

Kingdom Hearts III

La nueva simbiosis rolera de Square y Disney sigue prevista oficialmente para este año, tras haberse anunciado en el ya lejano 2013.

FECHA 2018



2 PS4

The Last of Us: Part II

Sony ya ha confirmado que esta secuela será una de las protagonistas del E3.

FECHA Sin confirmar



3 PS4 - Xbox One

Spyro: Reignited Trilogy

El dragón más famoso de la primera PlayStation tratará de emular el éxito de Crash.

FECHA 21 de septiembre



4 PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption II

Rockstar promete ser la estrella de esta Navidad con sus esperados vaqueros.

FECHA 26 de octubre



5 PS4 - PC

Dragon Quest XI

Este RPG de Square Enix ya tiene fecha en Occidente... y quizá haga que *Kingdom Hearts III* se mueva a 2019.

FECHA 4 de septiembre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas



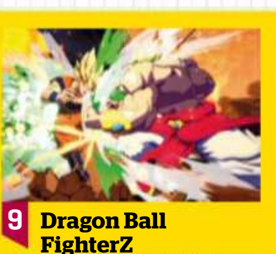
6 Bloodborne
PS4



7 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



8 Assassin's Creed Origins
PS4 - Xbox One - PC



9 Dragon Ball FighterZ
PS4 - Xbox One - PC



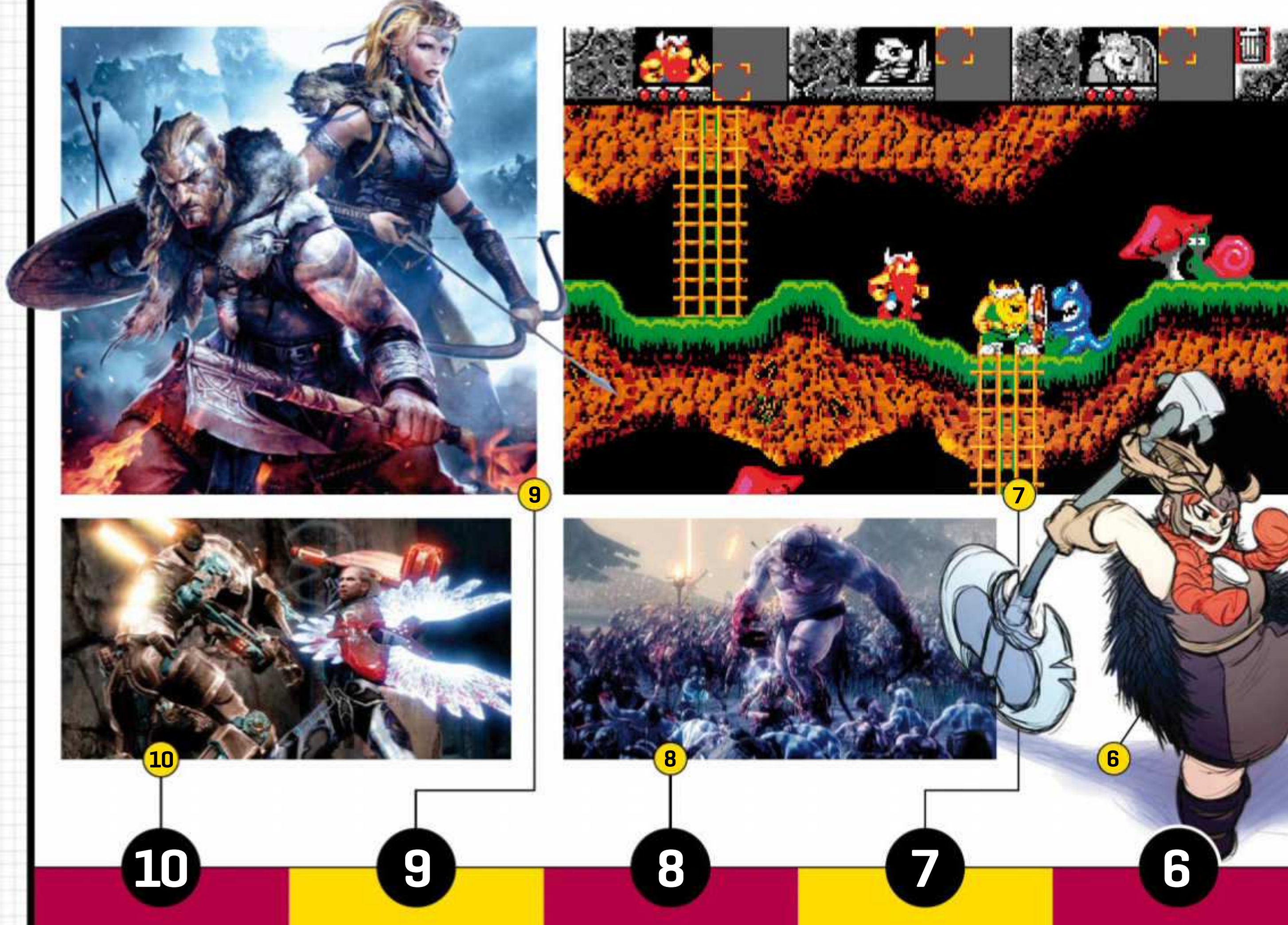
10 Xenoblade Chronicles 2
Switch

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

DE AMBIENTE NÓRDICO

La historia y la mitología escandinavas, con sus dioses guerreros, sus criaturas fantásticas o sus belicosos vikingos, han dado pie a un puñado de juegos cubiertos de hielo, hachas, trols...



10 Too Human

Tras un tortuoso desarrollo y varios cambios de consola, este RPG de acción vio al fin la luz en Xbox 360. Apuntaba maneras, pero resultó ser una decepción mayúscula. Aun así, no podía faltar en esta lista, pues apostó por una visión futurista de la mitología nórdica, en la que manejábamos a Baldur, un dios con implantes cibernéticos.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Silicon Knights
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 205** 65

9 Vikings: Wolves of Midgard

Sobrevivir al Ragnarok encarnando a un vikingo era la premisa de este RPG de los creadores de la saga *Tropico*. En la línea de *Diablo*, se nos ofrecía la acción desde una perspectiva isométrica, con un modo cooperativo para dos jugadores, pero el sistema de combate era más plano que un manto de nieve.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Kalypso Media
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 310** 72

8 Viking: Battle for Asgard

Casi como si de un musou se tratara, este hack and slash de The Creative Assembly, los reputados creadores de *Total War*, nos ponía en la piel de Skarin, un vikingo resucitado por la diosa Freya que debía reclutar un ejército e invocar dragones para vencer en multitudinarias batallas y conquistar fortalezas.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 200** 86

7 The Lost Vikings

Una embrionaria Blizzard, aún con el nombre de Silicon & Synapse, firmó este clásico de los 16 bits. Encarnábamos al trío vikingo formado por Eric, Baleog y Olaf, que debían superar niveles ambientados en diversas épocas (y hasta en una nave alienígena). Cada uno tenía unas habilidades que había que combinar para superar plataformas y puzles.

- **CONSOLA** SNES - Mega Drive
- **COMPAÑÍA** Silicon & Synapse
- **AÑO** 1992
- **NOTA HC 28** 88

6 Jotun

En este bellísimo indie, una guerrera vikinga llamada Thora se embarcaba en un viaje para impresionar a los dioses, después de que no la dejaran entrar en el Valhalla. Así, debía superar niveles laberínticos plagados de peligros "nórdicos" (viento, rayos, cuervos) y, sobre todo, enfrentarse a los Jotun, unos gigantes que ejercían como jefazos.

- **CONSOLA** Wii U - One - PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Thunder Lotus
- **AÑO** 2016

5 The Banner Saga 2

Financiada en Kickstarter (la tercera entrega llegará este verano), esta saga es otro ejemplo de talento indie. Con un gran énfasis en la narrativa y la belleza audiovisual (inspirada en las películas de animación), este juego de estrategia tiraba de batallas por turnos con cuadrículas, decisiones o gestión de recursos.

- **CONSOLA** PS4 - One - PC
- **COMPAÑÍA** Versus Evil
- **AÑO** 2016

4 Hellblade: Senua's Sacrifice

Ninja Theory se la jugó autopublicando esta aventura que combinaba historia, combate y puzles, pero le salió perfecta. La protagonista era Senua, una joven atormentada por la psicosis y las alucinaciones que viajaba a Helheim, el reino de los muertos de la mitología nórdica, tras una invasión vikinga de su aldea.

- **CONSOLA** PS4 - PC
- **COMPAÑÍA** Ninja Theory
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 314** 91

3 Odin Sphere Leifthrasir

Antes de *Dragon's Crown* o *Muramasa*, Vanillaware ya nos deslumbró con *Odin Sphere*, un bellísimo beat'em up inspirado en la mitología nórdica que se lanzó en la etapa final de PS2. En 2016, se revisó de arriba a abajo con la edición *Leifthrasir*, que, además de un lavado de cara, incluía novedades jugables.

- **CONSOLA** PS4 - PS3 - PS Vita
- **COMPAÑÍA** Atlus
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 301** 90

2 Donkey Kong C. Tropical Freeze

Uno de los mejores plataformas bidimensionales de la historia se benefició de una ambientación nórdica. No en vano, Donkey Kong y sus familiares debían hacer frente a una invasión vikinga de su isla tropical, que la había cubierto de hielo y de enemigos "norteños" como pingüinos, morsas u osos polares.

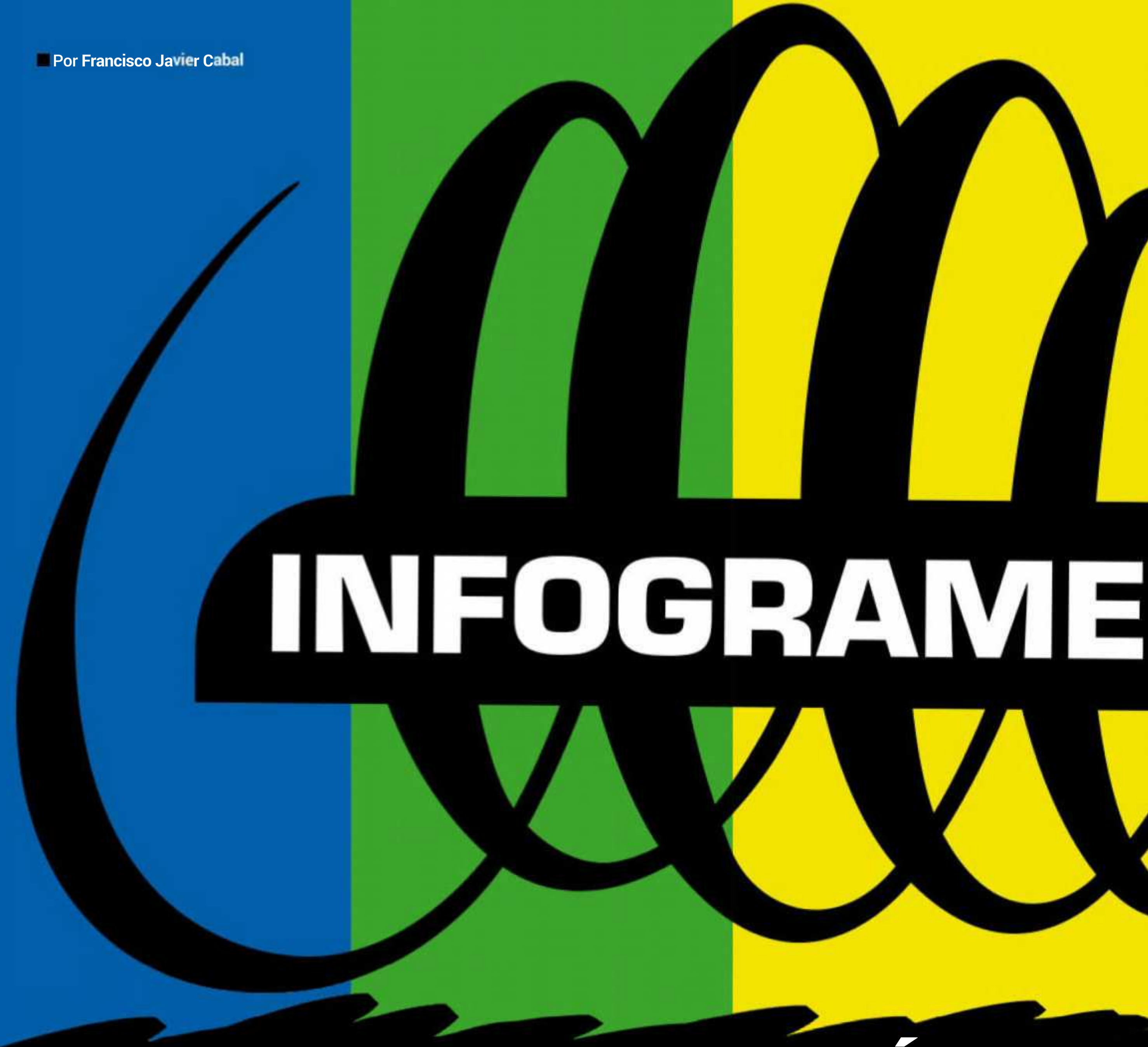
- **CONSOLA** Wii U - Switch
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 272** 93

1 God of War

Kratos ya languidecía en el Olimpo griego, pero ha sabido reinventarse mudándose a tierras escandinavas. La nueva ambientación ha sido un soplo de aire fresco para la saga, tanto en lo jugable, con el hacha Leviatán y los dioses del Valhalla, como en lo narrativo y lo ambiental, con la relación con su hijo Atreus o los escenarios nevados.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 322** 

Por Francisco Javier Cabal



NACIMIENTO Y EXTINCIÓN DEL

Años 80: el mundo del videojuego está dominado por nipones y americanos. ¿Todo? No. Un pequeño estudio de irreductibles galos resistió al invasor...

Con una frase parecida a la de la izquierda, comenzaban todos los volúmenes de "Astérix y Obélix", sin duda el cómic galo más conocido en todo el planeta. Una frase que viene como anillo al dedo para ilustrar la historia de Infogrames, una compañía francesa que nació en junio de 1983 y que creció hasta convertirse en una de las más importantes del mundo del videojuego en la década de los 90.

Lo que quizá muchos no saben es que sus dos miembros fundadores, Bruno Bonnel y Christophe Sapet, eran amigos del instituto y fundaron la compañía con los beneficios que obtuvieron tras publicar un libro para introducirse en la programación en BASIC. Habían adquirido esos conocimientos porque Bonnell, que por entonces trabajaba en Thomson, aprendió a marchas forzadas (era ingeniero químico) porque formaba parte del equipo de ventas del microordenador TO7, el primero de Thomson. Se estima que ganaron unos 10.000 dólares, que fue el capital inicial de Infogrames.

¿SISTEMA PENE?

Infogrames no fue, en ningún caso, el primer nombre que barajaron para la compañía. De hecho, fue " Zboub Système", un juego de palabras con raíz argelina (de donde era originario Bonnell) y que, traducido, venía a significar algo como "sistema pene". Los abogados que gestionaban la formación de la empresa desaconsejaron el nombre y, así, de la unión de "informatique" y "programme", los que iban a ser los pilares de la compañía, nació Infogrames.

ARMADILLO GALO

La elección del armadillo como mascota tiene su explicación. Según el propio Bonnell, "el armadillo siempre ha sobrevivido a los cambios en su entorno, desde el derretimiento del hielo hasta las peores olas de calor. También queremos estar ahí en millones de años". Fue una poética declaración de intenciones que, por desgracia, no se pudo cumplir...

LOS PRIMEROS AÑOS

Las primeras oficinas estaban en Villeurbanne, a las afueras de la ciudad de Lyon, donde, según algunas fuentes, se les unió Thomas Schmider, el tercer miembro de Infogrames. El plan inicial era crear herramientas de programación... pero pronto cambiaron los planes y empezaron a diseñar sus primeros videojuegos: *Autoroute Highway* y *Le Cube Informatique*. En el reducido circuito de software de ocio, empezaron a labrarse ya un nombre.

Pero el mercado era tan pequeño y los inversores tan reacios a invertir en el incipiente mercado del videojuego, tan "nuevo" (según palabras del propio Bonnell en una entrevista a la revista Time, "entonces no era el mundo .com de ahora, y lo normal era que te preguntaran si era en serio"), que, a mediados de los años 80, Infogrames empezaba a necesitar liquidez para ser un proyecto viable. En su argumentario para convencer a accionistas y entidades bancarias, introdujeron la posibilidad de crear otro tipo de software no orientado al ocio, como software de contabilidad doméstica... Por suerte, la financiación llegó. »

LOS FUNDADORES

Infogrames nació oficialmente en junio de 1983 de la mano de dos visionarios, pero hay quien dice que pudieron ser tres...



BRUNO BONNELL
Nacido en Argel en 1958 (su familia tenía raíces catalanas), emigró a Lyon con 8 años. Estudió ingeniería química y economía y en 1983 se unió a Thomson, donde se introdujo en la informática.



CHRISTOPHE SAPET
Amigo de Bonnell, juntos escribieron un manual práctico para programar en BASIC. Con los 10.000 $ que ganaron con la publicación, fundaron la compañía, orientada a crear software.

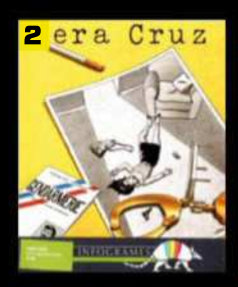


THOMAS SCHMIDER
No está claro si estuvo ahí desde 1983 o si se unió a ellos en 1984, pero fue también una de las figuras clave en los orígenes de Infogrames. Entre otras cosas, fue el director de estrategia.

LOS ORÍGENES DE INFOGRAMES

Infogrames iba a empezar desarrollando software de edición, pero sus intereses viraron pronto hacia los juegos. Entre sus primeros títulos, están *Autoroute Highway* (una suerte de *Frogger*) y *Le Cube Informatique*, con los que se hicieron un nombre (muchos de sus primeros juegos llegaron al ordenador Thomson TO7). Pero conseguir inversores para crecer no fue fácil, y los bancos no apostaban por un mercado que, según estimaciones, copaba un público entre los 5-13 años y no iba a crecer. Aun así, lograron fondos y crearon algunos de los títulos que más reputación le dieron, como el RPG *Mandragore* (CPC y C64) 1, que se lanzó en 1984 en Francia y luego se tradujo al inglés. En 1985, llegó la aventura policíaca *Vera Cruz* (CPC y Spectrum) 2, algo compleja para la época. En 1987, llegó *Iznogud*, el primer flirteo de Infogrames con el cómic 3. Antes, en 1986, probaron suerte con la aventura point and click *L'affaire* (MSX, CPC, DOS...) 4, y en 1987, con *Prohibition*, el arcade de tiros (CPC, ST, Spectrum, DOS...) 5.









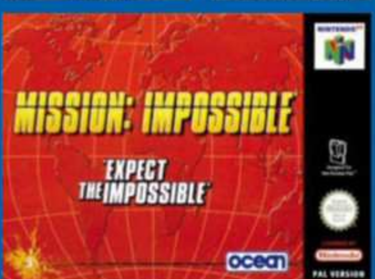




SIEMPRE LIGADOS **A LICENCIAS**

Desde sus primeros pasos, hasta sus últimos días (y tras convertirse en Atari), Infogrames siempre estuvo ligada a las licencias, sobre todo de obras del cómic franco-belga. La primera fue *Iznogud*, pero la que le dio la fama y unos buenos réditos fue "Tintín" (en concreto, *Tintín en la Luna*, de 1988). Ese título superó la barrera de los 100 millones de francos franceses en ventas, lo que situó a Infogrames en una cómoda posición para encarar la nueva década. No le hizo ascos a ninguna licencia: Astérix y Obélix, los Looney Toons, Spirou, Los Pitufos... Ni a los héroes americanos como Superman o licencias de películas como "Mission Impossible" o, ya como Atari, "Terminator".





CUANDO CRECER ES SINÓNIMO **DE COMPRAR**

OCEAN 1996

Este sello de origen británico comenzó su andadura en 1983, creando software para microordenadores como el ZX81, el ZX Spectrum o el VIC 20, aunque, tras la compra de su gran rival (Imagine), volcó sus esfuerzos en la edición. En 1986, lanzó *Batman* (ZX Spectrum, CPC. MSX...) 1, uno de sus muchos éxitos con licencia (después, firmó con Konami, Data East o Taito para convertir un montón de recreativas al mercado doméstico). También desarrolló aclamados simuladores para DOS, como *F-29 Retaliator* 2 y trabajó en numerosos juegos para consola, como *DOOM* para SNES 3. Con este pasado, ¿quién no estaría interesado en ellos?



GREMLIN INTERACTIVE, DMA DESIGN Y ACCOLADE 1999

1999 fue uno de los años más activos por parte de Infogrames, en cuanto a compras se refiere. Por 40 millones de dólares, compró *Gremlin Interactive*, otro veterano estudio conocido por la serie de arcades de velocidad *Lotus Esprit* 1. En el paquete también iba DMA Design, estudio que vendió a Take-Two (y que desarrolló los primeros *Grand Theft Auto*). Tal vez os acordéis de Gremlin por el plataformas *Zool* 2, el simpático juego de estrategia *Marranos en Guerra* 3 o la serie de juegos de fútbol *Actua Soccer* 4. Por su parte, Accolade, muy conocido por la serie *Test Drive*, fue una compra estratégica para tener más presencia en el mercado americano.





» Tal y como podéis leer en el cuadro de la página anterior, Infogrames fue una compañía bastante prolífica y, desde sus primeros días, creó juegos y títulos únicos. El RPG *Mandragore*, la compleja aventura policíaca *Vera Cruz* (en la que debíamos conectarnos a una red de ordenadores policiales), la aventura point & clic *L'affaire*, *Prohibition*...

Con la financiación, entre otras cosas, Infogrames pudo comprar los derechos para desarrollar videojuegos con licencia de Tintín. El que sin duda fue su primer gran éxito llegó en 1988: se estima que las ventas de *Tintín en la Luna*, entre todas las plataformas, superaron los 100 millones de francos franceses en apenas dos años. Con esta liquidez, Infogrames entró en la nueva década con más estabilidad y confianza, en parte respaldada por su aproximación y el éxito en las nuevas plataformas que, poco a poco, iban llegando al mercado.

TECNOLOGÍA Y VANGUARDIA

Aunque su vocación siempre fue el PC, desde su llegada a Europa tampoco les hicieron ascos a las consolas, como demuestra su respaldo ciego a plataformas como NES o Game Boy. Especialmente en esta última, demostraron ser una superpotencia, gracias a su alianza con el estudio barcelonés New Frontier, que, poco después, pasaría a llamarse Bit Managers. Juntos, abastecieron a la portátil de Nintendo con un montón de contenido infantil basado principalmente en licencias, co-

La estrategia de Infogrames cambió por completo en la segunda mitad de los años 90, con una intención muy clara: crecer para convertirse en el mayor editor del planeta. Este cambio de rumbo pasaba por la compra de algunos importantes estudios y editores de la época...

GT INTERACTIVE 2000

Quizá la compra más cara, e importante, para los años sucesivos de Infogrames. La adquisición se formalizó por un total 135 millones de dólares (más 75 de deuda que acarreaba GTi), con el objetivo de tener una red de distribución en EE.UU., además de reforzar el catálogo de juegos con algunos nombres importantes. Y es que, por aquella época, GT Interactive era sinónimo del irreverente *Duke Nukem* 1, de algunos de los shooters más importantes de id Software, como *DOOM* 2, de las irrepetibles aventuras de *Oddworld*, como *Abe's Oddyssee* 3, o la original y atípica aventura sobre ruedas *Driver* 4. Y eso sin contar éxitos como *Quake Tournament*, la serie *Deer Hunter* (que arrasaba en EE.UU.) y más.


1


2 3


4

HASBRO INTERACTIVE (ATARI Y MICROPROSE) 2001

La última gran compra fue, en realidad, la adquisición de un amplio paquete, que incorporaba la consola monocroma (y algo "patatera") Game.com de Tiger 1, así como los activos de Hasbro Interactive, que incluían las compañías MicroProse (*Civilization* 2, *Rollercoaster Tycoon*...) y la legendaria Atari, con sus propiedades intelectuales, como *Centipede* 3, *Missile Command* o el clásico *Pong* 4. Este acuerdo, que le costó a Infogrames otros 100 millones de dólares, también le daba acceso exclusivo a desarrollar videojuegos con las licencias propias de Hasbro, de las que "Dungeons & Dragons" era la más atractiva, sin olvidar las de sus exitosas líneas de juguetes para niños, como Mr. Potato o Mi Pequeño Pony.


1


2


3


4

sechando unas excepcionales ventas y unos más que notables logros técnicos (por ejemplo, lanzar algunos cartuchos multi-idioma en GB).

El crecimiento de Infogrames también estuvo ligado al desarrollo tecnológico y a las evoluciones que iban llegando al mercado. Casi desde sus orígenes, fue una compañía que invirtió en investigación para crear sus propias soluciones y herramientas. Pero, a medida que el desarrollo de juegos iba requiriendo más recursos y tiempo, sus esfuerzos fueron menguando y se volvió más selectiva. Sirva como ejemplo otro de sus grandes éxitos de principios de la década de los 90: *Alone in the Dark*. El juego fue un enorme éxito en todo el planeta y puso el nombre de Infogrames en boca de millones de personas. Comenzó a desarrollarse en 1990, y no llegó al mercado hasta 1992, es decir, unos plazos y márgenes alejados de los que habían marcado sus primeras producciones. El éxito, sumado a esta mayor exigencia de recursos, hizo que Infogrames se replanteara parte de su estrategia y que no dedicara todos sus esfuerzos a la creación, sino también a la edición de juegos de terceros, algo que en los años 90 se empezó a estilar. Así, en 1993, la compañía francesa salió a bolsa y abrió la puerta al capital de terceros (por ejemplo, de grupos inversores como Chargeurs o de empresas como Philips Media). Estos inversores abrieron, además, la puerta a colaboraciones, como el juego de PC de gestión y estrategia *Marco Polo* o *Shaolin Road* (para el sistema CD-i de Philips). »

BIT MANAGERS, LA CONEXIÓN ESPAÑOLA



BIT MANAGERS

Conocido al principio como New Frontier, este estudio barcelonés, fundado por Isidro Gilabert, Alberto J. González, José Vila y Ángel Badia, colaboró estrechamente con Infogrames y se especializó en juegos con licencia, y sobre todo para portátiles.



ASTÉRIX

Su primer juego con licencia de cómic para Infogrames. Un plataformas para Game Boy y NES, en el que debíamos salvar a Obélix. Fue exclusivo de Europa.



LOS PITUFOS

Otro plataformas, esta vez con las creaciones de Pello, que salió primero en Game Boy, NES y Game Gear. Fue uno de los primeros juegos en tener multi-idioma.



ASTÉRIX & OBÉLIX

Bit Managers volvió a trabajar con licencia de Astérix en otras tres ocasiones. Ésta, la segunda, fue en 1995 y tuvo versiones para Game Boy y Super Nintendo.



LOS MEJORES JUEGOS Y SAGAS
LANZADOS BAJO EL PARAGUAS DE INFOGRAMES



SIM CITY

■ SIMULACIÓN ■ AMIGA, ST, MAC, DOS, CPC...

Incomprendida y rechazada por muchos editores, una de las primeras obras maestras de Will Wright y su estudio Maxis fue este atípico simulador, en el que debíamos crear y gestionar ciudades. Llegó al mercado en 1989, de la mano de Infogrames.



ALONE IN THE DARK

■ SURVIVAL HORROR ■ PC Y 3DO

La obra maestra de Frédérick Raynal, y uno de los pioneros de los survival horror en 3D, llegó al PC en 1992 de la mano de Infogrames (Bruno Bonnell fue el productor). Su éxito y su influencia fueron tales que le siguieron varias notables entregas y fue la inspiración para que Capcom y otros se animaran con el género.



CIVILIZATION III

■ ESTRATEGIA ■ PC

La tercera entrega de la aclamada saga de simuladores de Sid Meier y MicroProse dio un gran salto evolutivo con la tercera entrega, la primera creada por Firaxis y la única editada por Infogrames, al incluir por primera vez juego online en tiempo real (en vez de tiempos de espera entre turnos como hasta entonces).



UNREAL TOURNAMENT

■ SHOOTER ■ PC, PS2 Y DREAMCAST

Para muchos, el mejor shooter online de los 90. Se lanzó para competir con *Quake III* y plantó cara a la leyenda de id. La versión de PC la lanzó GTi el año que fue comprada por Infogrames. Hasta *UTIII*, fueron cosa de Infogrames/Atari.



OUTCAST

■ AVENTURA ■ PC

El estudio belga Appeal culminó una aventura única, por estética y ambientación, que Infogrames distribuyó mundialmente. Su concepto de juego flirteó con la libertad de los mundos abiertos, de modo que podíamos ir adonde quisiéramos en el planeta ficticio Adelphas.



SILVER

■ ROL ■ PC Y DREAMCAST

En unos años en los que el rol en consola estaba dominado por *Final Fantasy*, destacó esta producción de Spiral House, distribuida por Infogrames y considerada por muchos medios como un "*FF* occidental". A pesar de sus discretas ventas, hoy en día es un RPG de culto.



ENTER THE MATRIX

Lanzado el 15 de mayo de 2003, fue el primer juego de Infogrames bajo su nueva identidad, Atari, tras unificar ambas marcas bajo el nombre de la pionera compañía americana (el cambio de nombre se produjo una semana antes). Pese a las críticas, vendió 5 millones de copias, dejando claro que la apuesta por las licencias seguía siendo un pilar de la compañía.

» La llegada de los sistemas de CD y las tarjetas gráficas 3D volvió a abrir un nuevo mundo de posibilidades, en el que, de nuevo, Infogrames volvió a ser pionera: como el mercado multimedia francés era bastante pequeño, compró la empresa belga Compagnie Luxembourgeois de Telecommunication para lanzarse a la conquista del mercado alemán, que ofrecía más posibilidades y era mucho más grande. Fue el primer paso en la agresiva política de expansión que marcaría la segunda mitad de la década de los 90.

A LA CONQUISTA DEL MUNDO

Aunque, tras todos estos logros, Infogrames era una compañía rentable, y estaba por delante de otras compañías galas como Ubisoft o Cryo, aún estaba a años luz de los niveles de ingresos de Electronic Arts y otros colosos del sector. En parte, porque su presencia en EE.UU. era anecdótica. Por eso, entre 1994 y 1995, y con el beneplácito de los inversores, Infogrames se lanzó a una agresiva campaña en la que compró numerosos estudios y distribuidores para incrementar su cartera de lanzamientos y mejorar su red de distribución en Estados Unidos. Empezó por la mítica Ocean en 1996, que también tenía ramificaciones en EE.UU. y licencias como *Batman*, *Jurassic Park*, *Terminator*... En 1997, el 70% de los beneficios provenía de fuera de Francia. En 1997, Infogrames se fusionó con Philips Media, impulsando así su liderazgo a nivel europeo. Las compras siguieron en 1999, con

En sus treinta años de historia, bajo el nombre de Infogrames o tras su reconversión a Atari, la compañía de Bruno Bonnell permitió que muchas obras únicas llegaran a nuestras manos. He aquí diez de las más laureadas y recordadas, aunque hubo muchísimas más...



V-RALLY

■ VELOCIDAD ■ PLAYSTATION

Desarrollado por Eden Studios y editado por Infogrames, fue el gran rival de *Colin McRae Rally*, para muchos el mejor simulador de rallies en consola. Sin embargo, el juego de Infogrames contaba con algún as en la manga, como un modo para dos jugadores a pantalla partida. De su éxito, nacieron dos secuelas (y *V-Rally 4* está en camino).



HEART OF DARKNESS

■ AVENTURA ■ PLAYSTATION Y PC

El gran Éric Chahi, responsable de *Another World*, creó esta excepcional aventura de plataformas y acción junto a Amazing Studio. De su distribución europea se encargó Infogrames, y dejó una profunda huella gracias a su estética, su banda sonora orquestada y su elevada dificultad.



LOS AUTOS LOCOS

■ VELOCIDAD ■ DREAMCAST, GBC, PLAYSTATION Y PC

Infogrames permaneció fiel a su pasión por las licencias y, en el año del "efecto 2000", se sacó de la manga un arcade de velocidad en la línea de *Mario Kart* (con power ups, atajos...), pero con "Los Autos Locos". En Dreamcast, el cel shading dejó una recreación casi perfecta de la serie.



TEST DRIVE UNLIMITED

■ VELOCIDAD ■ PS2, XBOX 360, PSP Y PC

Infogrames adquirió Accolade en 1999, conocidos sobre todo por la licencia *Test Drive*. Infogrames y Eden Studios, ya bajo la marca comercial de Atari, recuperaron la marca para crear un gran (y recordado) juego de velocidad en mundo abierto.

Shiny Entertainment, el estudio de Dave Perry (que era propiedad de Interplay), y Gremlin Interactive... aunque cometió el error de vender su estudio DMA Design a Take-Two y, con ello, la posibilidad de ser haber sido la dueña de *Grand Theft Auto*. Los siguieron Accolade, por su importante red de distribución en EE.UU. (con acceso a más de 18.000 tiendas), y GT Interactive, también con una fuerte red de distribución y un creciente catálogo de juegos triple A. La última compra de peso fue Hasbro Interactive, la división de videojuegos de la juguetera. En este último lote, iba también la marca de Atari. Infogrames lanzó juegos bajo su propio sello y el de Atari, hasta el 7 de mayo de 2003, cuando unificó ambas compañías bajo la marca Atari, mucho más reconocible en el mercado americano. Se puede decir que, ese día, Infogrames dejó de existir... aunque su actividad continuara durante diez años más.

LA ÚLTIMA DÉCADA

A partir de 2003, comenzó una reestructuración que culminó con el cierre de varios estudios (MicroProse), la venta de IP (como la de *Civilization* a Take-Two) y estudios como Shiny, la venta de nuevo a Hasbro de los derechos de sus creaciones, la pérdida de los derechos para editar *Unreal Tournament*... En abril de 2007, tras veinticuatro años al frente, Bonnell (hoy diputado en Francia) dejó la compañía, que resistió otros seis años más hasta que se declaró en bancarrota, pero siempre muy lejos del brillo del pasado. ■



TINTÍN EN EL TÍBET

La creación de Hergé volvió en 1996 con una aventura plataformera. Bit Managers realizó las versiones de Game Boy y Game Gear. Y, en 1997, *Tintín y el Templo del Sol*.



SILVESTRE Y PIOLÍN

El gato y el canario más famosos de la animación también tuvieron aventura isométrica en Game Boy (que, además, fue el primer juego de Bit Managers en GB Color).



RADIKAL BIKERS

En el año 2000, adaptaron a PlayStation la máquina recreativa homónima de Gaelco. Es, quizá, uno de sus trabajos más queridos y recordados en nuestro país.



RONALDO V-FOOTBALL

En 1999, en plena fiebre futbolística (había bastantes más simuladores que ahora), se encargaron de adaptar a GB Color el juego de fútbol oficial de Ronaldo. No ha llovido...



LA VENGANZA DE LOS PITUFOS

En 2002, lanzaron sus primeros y últimos juegos para Game Boy Advance bajo el paraguas de Infogrames. Este plataformas de Los Pitufos fue su último trabajo juntos.

AÑO 1993 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATO** Super Nintendo

STAR FOX

¿O ERA STARWING?





La unión entre Oriente y Occidente pocas veces ha dado frutos tan dulces como *Star Fox*, de cuya aparición en SNES se cumplen justo ahora veinticinco años. Nintendo tuvo que rebautizar el cartucho como *Starwing* en el viejo continente, ya que el título original estaba registrado en Europa por otra compañía. Una simple anécdota dentro del legado de un juego sencillamente increíble, que ensanchó los límites técnicos de SNES gracias a la incorporación del chip Super FX, una creación de los ingleses Argonaut Games. La empresa de Jez San, el padre de *Starglider*, ya había colaborado en 1992 con Nintendo para producir el portentoso *X* para Game Boy, un sorprendente shooter 3D inédito fuera de Japón. *Star Fox* unió a los mejores talentos de Argonaut con los de la compañía japonesa. Dylan Cuthbert (el posterior fundador de Q-Games), Giles Goddard y Krister Wombell se encargaron de programar el juego, bajo la dirección de Katsuya Eguchi y la supervisión de Shigeru Miyamoto y el mismísimo Hiroshi Yamauchi, el presidente de Nintendo, que ejercieron de productor y productor ejecutivo, respectivamente.

Una genuina ópera espacial

La probada experiencia de Argonaut Games en el campo de los entornos poligonales se fusionó a las mil maravillas con "el toque Nintendo", empezando por el diseño de los personajes, que no habrían desentonado en algunas de las series protagonizadas por marionetas de Gerry Anderson ("Thunderbirds", "El Capitán Escarlata"). En el juego, encarnábamos al zorro Fox McCloud, el líder del escuadrón Star Fox, que también incluía al halcón Falco Lombardi, el conejo Peppy Hare y el sapo Slippy Toad. A través de tres tipos de cámaras distintas (una en primera persona y dos exteriores), debíamos pilotar el Arwing de Fox frente a las fuerzas del malvado Andross, a lo largo del Sistema Lylat. Para llegar a nuestro objetivo final, el planeta Venom, podíamos elegir al principio entre tres rutas, cada una con sus propios niveles. De esta manera, Nintendo dotó al cartucho de una notable rejugabilidad, un aspecto que también se benefició de la interacción con el resto del escuadrón Star Fox. En el fragor del combate, nuestros camaradas nos pedían ayuda si eran perseguidos, e incluso nos echaban la bronca si acaparábamos todas las naves enemigas. Y cada uno reaccionaba de una manera diferente, acorde a su personalidad. Falco, por ejemplo, era un chulo de mucho cuidado.

Un espectáculo de primera

Puede que sus polígonos se hayan quedado muy anticuados, pero *Star Fox* sigue dando toda una lección en cuanto a diseño y ambientación. La música de Hajime Hirasawa y los efectos de sonido de Koji Kondo (sí, padre musical de los *Zelda*) envuelven al juego en una atmósfera trepidante que hace que, a los dos minutos de partida, olvides los

STAR FOX SIGUE DANDO TODA UNA LECCIÓN EN DISEÑO Y AMBIENTACIÓN

SECUELAS GALÁCTICAS

Fox y sus compañeros regresarían en años posteriores para protagonizar diversas entregas para los sistemas Nintendo.

1997





STAR FOX 64
NINTENDO 64
Un shooter vibrante (en todo los sentidos, ya que usaba el Rumble Pak) que llevaba la acción incluso a ras de suelo, con fases protagonizadas por el Landmaster.

2002





STAR FOX ADVENTURES
GAMECUBE
Rare adaptó su proyecto *Dinosaur Planet* a la licencia *Star Fox*, en el que sería su último juego para Nintendo, antes de ser adquirida por Microsoft.



2005



STAR FOX ASSAULT
GAMECUBE
Namco se encargó del desarrollo de este shooter, que permitía combatir en Arwing, Landmaster y a pie. Tuvo una acogida bastante tibia.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 19 **AÑO** 1993


LO MÁS NUEVO
STARWING
95

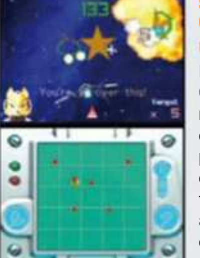
FOX MCCLOUD y sus camaradas protagonizaron nuestra portada en abril de 1993. *Starwing* dejó boquiabiertos a los usuarios de SNES y a nuestro compañero Marcos García "The Elf", que le otorgó un contundente 95 en el global de un análisis de siete páginas que incluía sentencias como ésta: "Con la ayuda del poderoso chip Super FX, [Nintendo] ha conseguido demostrar que los videojuegos son el noveno arte y ha convertido una odisea espacial en un espectáculo audiovisual".





avances actuales en el campo de las 3D para volver mágicamente hasta 1993, cuando un puñado de polígonos nos impresionaban más que los complejos entornos hiperrealistas a los que las últimas generaciones de consolas nos han acostumbrado. Al fin y al cabo, todo se reduce a la jugabilidad, algo en lo que Nintendo siempre ha demostrado su maestría. Veinticinco años después, *Star Fox* sigue siendo tremendamente divertido. No te extrañes si, tras jugarlo de nuevo, te animas a desempolvar el resto de entregas para los sucesivos sistemas Nintendo. ¿Quién se atreve a volver a surcar el Sistema Lylat?

2006



STAR FOX COMMAND
DS
Dylan Cuthbert se reencontró con *Star Fox* para crear un cartucho que fusionaba acción con estrategia por turnos.

2011



STAR FOX 64 3D
3DS
Cuthbert y su compañía Q-Games unieron fuerzas con Nintendo EAD para llevar el clásico de Nintendo 64 a 3DS.

2016







STAR FOX ZERO / GUARD
Wii U
Su particular control con el Gamepad desconcertó a muchos usuarios. *Zero* salió junto a *Guard*, un tower defense.

2017





STAR FOX 2
SNES MINI
Nintendo resucitó la cancelada secuela de SNES y la incorporó, veintidós años después, al catálogo de SNES Mini. Más vale tarde que nunca.

Eugene Jarvis sigue produciendo recreativas a día de hoy, e incluso asesoró a Housemarque en la creación de *Nex Machina* para PS4.

EUGENE JARVIS

CUATRO DÉCADAS EN LA BRECHA

Esta leyenda de la edad de oro de las coin-op aún sigue en activo. Y de qué manera.

La trayectoria de Eugene Peyton Jarvis abarca más de cuatro décadas: desde la creación de pinballs a finales de los 70 hasta nuestros días. A través de su compañía, Raw Thrills, Jarvis se resiste a abandonar el negocio de las máquinas recreativas y sigue lanzando nuevos muebles basados en populares licencias, como "Batman", "Aliens" o "Jurassic Park". Incluso dejó su huella en *Nex Machina*, una de las últimas creaciones de Housemarque para PlayStation 4, donde ejerció como consultor creativo. Era un paso lógico, teniendo en cuenta la evidente deuda que tenía *Resogun* con el clásico *Defender*, la recreativa que catapultó a Jarvis dentro de la industria. Este vertiginoso shooter de 1981, diseñado junto a Larry DeMar, causó un gran impacto entre toda una generación de jugadores y desarrolladores, al igual que el siguiente hit de la pareja, *Robotron: 2048*. Lejos de vivir de las rentas, Jarvis seguiría dejando su impronta en algunas de las recreativas más rentables de los 80 y los 90, como *NARC*, una placa polémica que refleja como ninguna la "guerra contra las drogas" de la administración Reagan, o los no menos memorables *Smash TV* y *Total Carnage*, que recuperaron el sistema control de *Robotron: 2048*, con dos joysticks: uno para controlar al personaje y otro para dirigir los disparos. Fue un sistema que sería copiado hasta la extenuación por multitud de shooters posteriores.

Reinventarse o morir

Jarvis también estuvo al frente de *Cruis'n USA*, el arcade de conducción desarrollado por Midway Games y Nintendo en 1994, y también dirigiría sus dos secuelas recreativas: *Cruis'n World* (1996) y *Cruis'n Exotica* (1999).

En 2001, Jarvis fundó su propia compañía, Raw Thrills, junto a otros veteranos de Midway, con el objetivo de seguir desarrollando máquinas recreativas, a pesar de que el sector ya estaba en franca decadencia debido a la popularidad de las consolas. Sus creaciones han explotado licencias tan variopintas como "The Fast and the Furious", *Guitar Hero*, "La Ruleta de la Fortuna", "Terminator", "The Walking Dead" e incluso el *Doodle Jump* que arrasó en los móviles hace unos años. Esta primavera, lanzarán un brawler para cuatro jugadores basado en "Teenage Mutant Ninja Turtles". Podría haberse retirado hace años, pero Jarvis es incansable. Lleva cuatro décadas en la industria y ahí sigue: al pie del cañón.

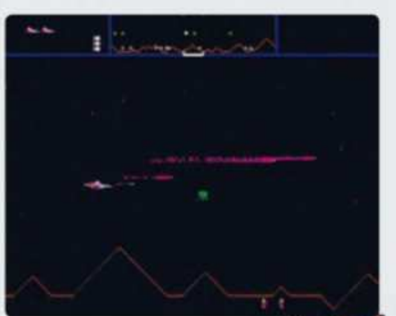


RAW THRILLS

Fundada por Jarvis en 2001, en la actualidad es una de las poquísimas compañías occidentales que siguen nutriendo de novedades a los salones recreativos. Seguro que habéis visto sus muebles en Fun Centers y boleras.

EL INCANSABLE JARVIS

Además de participar en el desarrollo de un buen número de pinballs, Eugene Jarvis dejó su huella en algunos de los mayores clásicos de la historia de los videojuegos. Éste es su legado:





DEFENDER

Arcade, varios **1981**

Uno de los matamarcianos más influyentes de la historia. Implacable y vertiginoso, puso a prueba los nervios y los reflejos de sucesivas generaciones de jugadores. Sigue siendo un infierno.



ROBOTRON: 2084

Arcade, varios **1982**

Sus gráficos se han quedado anticuados, pero no así su sistema de control, que utiliza dos sticks: uno para movernos y otro para disparar. Una genialidad.



BLASTER

Arcade **1983**

Esta secuela 3D de *Robotron: 2084* no obtuvo el mismo éxito en los salones recreativos que su predecesor, pero, aun así, no se le puede negar su audaz factura técnica.





NARC

Arcade, varios **1988**

En plena "guerra contra las drogas", Williams lanzó esta hiperviolenta recreativa, en la que acabábamos a tiro limpio con los camellos. Causó bastante polémica en su momento y fue adaptada a NES por Rare.





SMASH TV

Arcade, varios **1990**

Una obra maestra que se desarrollaba en diferentes platós del concurso televisivo más bestia de todos los tiempos. La masacre de enemigos proporcionaba premios como tostadoras y televisores. Tremendo.





TOTAL CARNAGE

Arcade, varios **1992**

El sucesor espiritual de *Smash TV* trasladó la mecánica de los dos joysticks a escenarios bélicos con scroll. A pesar de sus notables dosis de violencia, también desplegaba mucho sentido del humor.



CRUIS'N USA

Arcade, varios **1994**

Desarrollado por Midway para Nintendo, daría pie a dos secuelas recreativas más. Lo más cercano a *OutRun* que ha dado Occidente.



NEX MACHINA

PS4 **2017**

Los finlandeses Housemarque lograron convencer a Jarvis para que ejerciera de consultor en uno de sus últimos shooters de joysticks duales para PlayStation 4.

TELÉFONO ROJO



“Para celebrar el anuncio de *Shenmue I & II*, me he venido al salón de Sega situado en Akihabara, a gastarme unos yenes en sus recreativas. A ver si me termino el condenado *The House of the Dead 4*...”

Yen

Yen te responde

Preguntas y hobbies de padre a hijo

Hola, Yen. Soy un seguidor tuyo que tiene muchas dudas. He estado leyendo las páginas de esta revista desde que en la portada aparecían los luchadores de Street Fighter II (no me acuerdo del número, espero que me lo digas). Aquí van mis dudas:

Mi hijo se ha sumado hace poco a la familia de Hobby consoleros y esta pregunta es para él. Le gustan los juegos de lucha, shooters, run & gun y la mayoría de géneros, excepto los RPG. Pronto será su cumpleaños y estoy dudando entre unos juegos: *Dragon Ball FighterZ, Shadow of the Colossus* y *God of War* (aunque, para éste, tendría que esperar). Por favor, dime qué juego me recomendarías para él.

Lo primero es darle la bienvenida a tu hijo a nuestra/vuestra revista. Espero que nos acompañe tanto tiempo como el que llevas tú con nosotros, que es exactamente desde el número 14.



Dragon Ball FighterZ. Ha sabido captar la intensidad y la rapidez de los combates de la obra de Akira Toriyama, y es, posiblemente, el mejor juego basado en un manga en la actualidad.



God of War. El reinicio de las aventuras de Kratos es de los mejores juegos a nivel técnico para PS4 hasta el momento, aunque no es apto para todos los públicos.

Y esto se merece que te conteste sin más dilación, así que vamos con tus dudas. Aunque no mencionas para qué consola quieres que te aconseje, deduzco por los títulos que mencionas que es para PS4, así que espero no equivocarme. Tanto *Shadow of the Colossus* como *Dragon Ball FighterZ* encajan con los gustos de tu hijo, pero yo, en tu lugar, me quedaría con el primero. Y es que, en mi opinión, *Shadow of the Colossus* es una aventura magistral que todo el mundo debería poder disfrutar. Sin embargo, si el "peque" es muy fan de Goku y compañía, tu elección más acertada es, sin dudarlo, *Dragon Ball FighterZ.* Aunque no haces referencia a la edad de tu hijo, me imagino por tus comentarios que descartamos *God of War*, pues creo que sería un regalo más indicado para ti. Como siempre, la última palabra la tienes tú, pero, en este caso, estoy se-

LA PREGUNTA DEL MES

Preocupado por la llegada de Playstation 5

Después de mucho tiempo ahorrando, he conseguido dinero para dar el salto a la generación actual de consolas. La cuestión es que, cuando creía que mi mayor problema era elegir entre PS4 o PS4 Pro, leo en tus páginas que hay algunas first party que han recibido los kits de PS5. Ahora, estoy en un dilema y no sé si comprarme ya una PS4 o esperarme a PS5. ¿Tú qué harías?

Es una práctica normal que las compañías envíen a sus estudios más destacables kits de desarrollo de las máquinas en las que se encuentran trabajando. Estos kits son sólo bocetos de hardware y experimentan varios cambios antes de conseguir las especificaciones finales. En el caso de PS5, se encuentra en los primeros pasos de su desarrollo y pueden pasar dos o más años hasta que se convierta en una realidad, así que deja de esperar y disfruta de la generación actual. **Álvaro Medina Castillejo**





Nintendo Labo. Nos permitirá crear nuestros propios usos de los Joy-Con, a través de los diferentes kits de cartón y un software para Nintendo Switch.

guro de que acertarás con cualquiera de las dos opciones que elijas.

Viendo que todo el mundo está jugando a *PlayerUnknown's Battlegrounds* y *Fortnite Battle Royale*, ¿qué me recomendarías comprar? ¿*PUBG* o adquirir skins para *Fortnite*?

La única forma de poder disfrutar de *PUBG* es que tengas un PC o una Xbox One, ya que el juego es exclusivo de estas dos plataformas (si obviamos las versiones para dispositivos móviles, que son gratuitas y acaban de publicarse). Así que, si no tienes ninguna de estas opciones, sólo podrás quedarte con los skins de *Fortnite*, que, dicho sea de paso, son opcionales y no afectan para nada a la jugabilidad, pues sólo son adornos estéticos. Si, por el contrario, cuentas con cualquiera de estas máquinas, yo compraría *PUBG*, sobre todo si compartes mis gustos por los juegos del género battle royale con un tono más serio. Para terminar, un último apunte, y es que *Fortnite* está recomendado para mayores de doce años (PEGI +12) y *PUBG*, para mayores de dieciséis años (PEGI +16), por si también tienes pensado que juegue tu hijo y la edad es un impedimento.

¿Qué me recomendarías comprar, *Bayonetta 2+1* o *Kirby Star Allies*? En casa jugamos toda la familia a la Switch, y créeme cuando te digo que la usamos mucho.

Bayonetta 2+1 son dos hack and slash con clasificación para mayores de dieciocho años, que flirtean con toques picantes y gores, por lo que creo que deberías decidirte por *Kirby Star Allies*, que es para todos los públicos. Así no tendrás que esconderte de tu hijo cuando estés jugando con la consola...

¿Crees que Nintendo Labo funcionará? Yo tengo dudas, sobre todo por la falta de juegos basados en *Mario*, *Zelda* o *Pokémon*. Muchas gracias por atenderme, Yen.

Pues yo creo que Nintendo Labo sí va a funcionar. No necesita que sus experiencias estén basadas en una gran IP de las que mencionas, aunque por supuesto que ayudaría a popularizar esta nueva propuesta de la Gran N. Personalmente, creo que este nuevo "experimento" va a ser un tremendo éxito, gracias a las infinitas posibilidades que podemos usar en nuestras creaciones (y para jugar en familia). Cuando leas estas líneas, se habrá producido ya su lanzamiento, previsto para el 27 de abril, pero yo apostaría todo mi dinero a Nintendo. ¡Y felicita a tu hijo de mi parte por su cumpleaños!

Brais anónimo

Bayonetta 2+1. Recopila para Switch las dos primeras aventuras de la bruja de Platinum Games, que ya tiene en marcha la tercera entrega, exclusiva de la consola híbrida de Nintendo.



Vuelven las preguntas de mi prima

Holi, primo Yen. La prima vuelve para ver si le puedes vaticinar el futuro consolero. Yo soy la primera que disfruto de nuevas IP, pero no puedo evitar la nostalgia, revivir joyas que incluso ni jugué y de las cuales sólo tengo el recuerdo de ver jugar a mi hermano mayor, y que ahora me encantaría revivirlas.

»

LAS VERSIONES PARA MÓVIL DE FORTNITE Y PUBG SON UN ÉXITO Y ESTÁN DISPARANDO YA LOS BENEFICIOS DE EPIC GAMES Y TENCENT

VUESTRA OPINIÓN



Juegos sin propietario

Miguel Ángel Navarrete

Pensando fríamente sobre la proliferación del Game Pass de Microsoft y las múltiples suscripciones actuales, me vienen dudas de si realmente son rentables en mi caso. Me explico, con 120 € del servicio de MS al año y lo rápido que bajan los juegos, ese dinero me da para comprar unos cuantos que serían míos para siempre. No juego online: 60 € de Gold menos. Al pagar internet a alto precio con respecto a otros países, ¿estamos cayendo en el modelo de suscripción sin control (Netflix, HBO, Gold, Plus, etc.) y debemos permitirlo? ¿Podemos invertir ese dinero en algo que sea nuestro y tener su propiedad para siempre, en lugar de este modelo de "préstamo"?

YEN

Como mencionas, quizás en tu caso este tipo de suscripciones no tendrían mucho sentido, pues juegas habitualmente e intuyo que te gusta el formato físico. Pero pongámonos en la piel de un usuario medio que, a pesar de que le atraen los videojuegos, no juega habitualmente a ellos. Creo que este tipo de perfil sí encajaría como cliente potencial de este tipo de servicios, pues estaría dispuesto a pagar por disfrutar de un completo catálogo de juegos, aunque desaparezcan más tarde. El futuro de esta industria pasa por que estas dos modalidades de pago coexistan, aunque no nos guste.

VUESTRA OPINIÓN

Como no te levantes del coche, te reviento.

Sss, no hables tan alto, que nos leen niños.

¿Videojuegos inocentes?

Tomás Vega Moralejo

Se habla cada poco, y las opiniones suelen ser opuestas: los amantes de los videojuegos suelen decir que los videojuegos violentos no afectan al comportamiento y los demás, que sí generan violencia. Y seguramente la verdad esté más cerca del término medio. Una persona equilibrada mentalmente sabrá separar perfectamente la ficción de la realidad, pero ¿qué hay de personas más manipulables, como los adolescentes y los niños? Videojuegos como *Call of Duty* tienen violencia, pero, en cierto modo, está justificada, ya que son juegos bélicos y nos sitúan en un escenario donde tenemos que defendernos del enemigo. Con videojuegos así, hay que tener cierto cuidado, pero más aún con los que banalizan la violencia, como la saga *Grand Theft Auto*, en la cual somos un delincuente y nuestras misiones son tales como ir a masacrar una discoteca o enterrar vivo a Fulanito en hormigón. ¿Qué mensaje manda un videojuego así a un niño o adolescente inestable? *GTA V* va casi por los 100 millones de unidades vendidas y la mayoría de sus usuarios son personas normales, pero ¿es tan inocente como se defiende desde el sector de los videojuegos?

YEN

Siento haber tenido que cortar tu reflexión. Como tú mismo dices, en el término medio está la virtud, y es responsabilidad de todas las partes, incluidos los padres, respetar el PEGI, que para algo se ha diseñado el sistema, ¿no crees?

» **La saga *Final Fantasy* es de mis favoritas y, como tod@s, espero ansiosa el remake de *FFVII*. Mi pregunta es si sabes algo de lo que nos espera por el 30º aniversario. Sería una maravilla tener una versión HD en físico con *FFVIII* y *FF IX* igual a la de *FFX-X2*.**
¡Hola, prima! Ya echaba de menos tus dudas. Como te dije la última vez, siempre tengo sitio para las preguntas de la familia, así que vamos con ellas rápidamente. Actualmente, no hay noticias sobre si Square Enix tiene previsto algún evento para celebrar el 30º aniversario de *Final Fantasy* y, por el momento, lo único que hay es multitud de merchandising conmemorativo de la saga. Personalmente, me encanta la idea sobre esa recopilación que mencionas, pero creo que la compañía japonesa está en la actualidad demasiado ocupada desarrollando nuevo contenido para *Final Fantasy XV* (acaban de anunciar cuatro episodios nuevos en forma de DLC) y finalizando el remake de *Final Fantasy VII* y *Kingdom Hearts III*, por lo que no creo que lo veamos a corto plazo. Quizá en un futuro muy, muy lejano...

Entre mis trilogías favoritas, están *Jak & Daxter*, *God of War* y *Metal Gear*. ¿Disfrutaremos de alguna de ellas en PS4, ya sean remakes o recopilatorios HD? ¿Y me regalará Naughty Dog algún día *Jak and Daxter 4*?
En el caso de *Metal Gear*, hay algún rumor, pero nada concreto que indique que Konami está desarrollándolo, y creo que es muy difícil que lo veamos, al menos a corto plazo. En relación al dios de la guerra, tampoco parece que Sony esté por la labor de traernos un recopilatorio que incluya todas las entregas de la saga, aunque, si las ventas de *God of War* son tan altas como parece que van a ser, quizá se anime. El recopilatorio de *Jak & Daxter* existe desde el diciembre pasado (qué cabeza tienes, prima) y lo puedes adquirir exclusivamente en formato digital a través de PS Store. Este bundle está compuesto por la trilogía del juegos originales para PS2, además del título de carreras *Jak X: Combat Racing*, y todos ellos tienen mejoras en la imagen, resolución 1080p y trofeos. Sobre un hipotético *Jak and Daxter 4*, Naughty Dog está demasiado ocupada ahora mismo con *The Last of Us: Part II* como para afrontar otro desarrollo, así que no lo esperes por el momento.

Llevo tiempo queriendo comprar *Hellblade* y *Unravel*, pero me echa para atrás que no estén en formato físico. ¿Alguno de los dos puede salir a medio plazo en físico?
Siento decirte que, en ambos casos, hay nulas posibilidades, salvo sorpresa o que firmen una edición limitada, por ejemplo, con el sello Limited Run. *Hellblade: Senua's Sacrifice* es el que más cerca ha estado de llegar en formato físico, e incluso hubo rumores de que algún editor estaba interesado en publicarlo, pero, finalmente, parece ser que no llegará a hacerse realidad. Así pues, si estás interesada en hacerte con ambos juegos, siento decirte que deberá ser en formato digital, pues, de momento, no hay otra manera de disfrutarlos.

Estoy deseando disfrutar del remake de *Secret of Mana* y me pregunto si, en un futuro, habrá algo parecido con *Chrono Trigger*...
Pues remake no sé... pero una remasterización sí que tiene muchas papeletas. Y es que *Chrono Trigger* acaba



Jak and Daxter. Fue un título de plataformas exclusivo para PS2, creado por Naughty Dog después de *Crash Bandicoot*.



Unravel. Es un título que mezcla plataformas y puzles y que está protagonizado por Yarny, una criatura hecha de lana que utiliza este material para resolver situaciones y defenderse de sus enemigos.

SQUARE ENIX ESTÁ LLEVANDO VARIOS DE SUS ÉXITOS AL PC, PERO SUS MALAS CONVERSIONES ESTÁN CREÁNDOLE UNA DUDOSA REPUTACIÓN

de publicarse recientemente para PC a través de Steam y, a pesar de ser un port de la versión existente para dispositivos móviles y estar plagada de errores gráficos (que sus responsables prometen que pronto se solucionarán mediante parches), parece ser que Square Enix está teniendo unas ventas más que destacables. Sólo espero que, si finalmente se hace realidad, nos llegue una versión más depurada y libre de fallos que la de PC.

■■■■■ Por último, leyendo la revista esta semana, recordé el maravilloso *Tombi* y me preguntaba si, por tema de licencias, compañías, etc., ¿es muy descabellado pensar en un *Tombi HD* en PS4? Bueno, son muchas preguntas, así que me conformo con que me resuelvas algunas. Thanks. ;)

Descabellado no es, pero no creo que Sony tenga mucho interés en resucitar *Tombi*. Y es que, a pesar de que la obra del desaparecido estudio Whoopee Camp está considerada un clásico de los juegos de plataformas, sus ventas no fueron especialmente destacables, por lo que creo que no llegaremos a ver una remasterización. Te he resuelto todas, así que no te quejarás, ¿eh? Da muchos besos a la familia y abrazos para el primo. ;)

Srta. Pons

Lluvia de preguntas de un veterano

¡Hola, Yen! Desde Mollet del Vallès (Barcelona), soy un fiel seguidor de la revista desde el mítico número 1 (no ha llovido, ha diluviado desde entonces) y, con varias consolas a mis espaldas, actualmente estoy disfrutando a tope con mi PS4. Amo las sagas Life is Strange y Shenmue, entre otras, y tengo algunas dudas que agradecería resolvieses:

■ Vistos los finales tan dispares del primer *Life is Strange*, ¿cómo se enfocarán el arranque y la historia del futuro *Life is Strange 2*? ¿Quizás tenga en cuenta la partida guardada del anterior juego o te dé a escoger cómo comenzar?

¡Hola! Muchas gracias por acompañarnos durante tanto tiempo, y espero que continúes con nosotros muchos años más. Es un placer contestar las dudas de un "veterano" como tú, así que, como suelo decir, vamos al turrón. Es una buena pregunta, teniendo en cuenta lo distintos que son los dos finales del juego. Esperamos salir de



■ **Tombi!** Es una creación de Tokuro Fujiwara, padre de *Ghosts 'n Goblins*. En la actualidad, es uno de los juegos más recordados de la primera PlayStation.

dudas en los próximos meses, cuando Dontnod Entertainment muestre el juego (ojalá sea en el E3). No es mala idea la que propones, aunque parece difícil, pues supondría partir de dos situaciones radicalmente opuestas.

■■ ¿Es posible que, en unos meses, veamos la edición completa de *Dragon Ball FighterZ* en las tiendas, con todo el contenido adicional incluido?

Siempre hay posibilidades de que, una vez lanzado todo el contenido descargable de un juego, la compañía responsable de éste aproveche esa circunstancia para lanzar una edición completa que genere nuevo interés por el título en cuestión. En el caso de *Dragon Ball FighterZ*, aún es pronto para que esto suceda y debemos esperar a que se lancen primero todos los DLC para ver si finalmente sucede. Creo que sucederá, pero aún falta...

■■■ ¿Hay posibilidad de ver algún día la edición física de *Sonic Mania*, y/o un posible *Dead Or Alive 6*?

Respecto al erizo azul, estás de suerte. De hecho, ya está en camino. *Sonic* »

VUESTRA OPINIÓN

El amante de Silent Hill

Iván Puni

El silencio se ha roto, y los secretos más ocultos, encerrados con recelo, salen a la luz. La niebla se disipa, mostrando una senda oculta hacia una salida. Tocamos fondo, adentrándonos en un profundo abismo, sumidos en un sueño eterno, castigados por nuestros pecados. Nos vimos sometidos bajo el influjo de tan insólito lugar, solos, atormentados por un ensordecedor sonido estático que retumbaba en nuestros oídos, sin cesar. Las criaturas, acertijos y pesadillas cobrarán sentido, al fin. Limpia las oscuras lágrimas que brotan de tus ojos, y aférrate a la salvación, que liberará tu alma del purgatorio y conducirá al paraíso, destruido por el género humano. En mis sueños, amo *Silent Hill* (especialmente los cuatro títulos ideados por el Silent Team) desde que jugara al original, en la primera PlayStation. Por ello, preso en una habitación, rindo este homenaje. Deseo regresar de nuevo a ese lugar especial, junto a ti. ¿Volveré a verte, por fin?

YEN

Me ha recorrido un escalofrío al leerte. Ahí dejo tu homenaje a *Silent Hill*. Sólo espero que, algún día, Konami nos devuelva la saga.





» *Mania Plus* será el título de esta edición física, que incluirá algunos extras con respecto al original, como modos de juego inéditos o la posibilidad de controlar a dos personajes nuevos como Mighty the Armadillo y Ray the Flying Squirrel. Llegará a un precio reducido de 29,95 € para PS4, Xbox One y Switch, y está previsto su lanzamiento a lo largo del próximo verano, aunque sin una fecha concreta por el momento. Con respecto a *Dead or Alive 6*, se sabe que el Team Ninja anda enfrascado en el desarrollo de un nuevo juego, pero, por el momento, no se conoce si es el siguiente capítulo del juego de lucha de Tecmo o, como algunos rumores indican, el próximo capítulo de la saga *Ninja Gaiden*. Quizás el próximo E3 nos dé la respuesta.

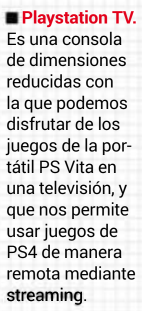
■■■■ Y la pregunta del millón... ¿Veremos a corto/medio plazo las remasterizaciones de los dos *Shenmue*? ¿Crees que *Shenmue III* realmente verá la luz este mismo año? Muchas gracias y saludos.

De nuevo, sí, y es que por fin Sega ha escuchado nuestras plegarias. Supongo que habrás leído nuestro reportaje. Por el momento, no se conocen muchos detalles sobre qué mejoras puede incluir este recopilatorio, aunque se sabe ya que será una remasterización, y no un remake. Una de las novedades estará en el control, que nos permitirá elegir entre el original y uno totalmente nuevo y más intuitivo. Su lanzamiento está previsto para 2018, para PS4, Xbox One y PC (Steam).

Sobre tu segunda cuestión, me encantaría decirte que sí, pero creo que el juego sufrirá otro retraso que nos llevará, como poco, a 2019. Y que conste que soy uno de los backers (financiadores), pero un juego de tal envergadura necesita años de desarrollo, y se anunció hace "sólo" tres. La remasterización ayudará a calmar la espera.

David Balsera

■ **Sonic Mania Plus.** Es una revisión del *Sonic Mania* publicado el año pasado en digital. Llegará en formato físico e incluirá nuevo contenido e incluso un modo de juego competitivo para hasta cuatro jugadores.



■ **Playstation TV.** Es una consola de dimensiones reducidas con la que podemos disfrutar de los juegos de la portátil PS Vita en una televisión, y que nos permite usar juegos de PS4 de manera remota mediante **streaming**.

Búsquedas VITA-les para un consolero

Grandes saludos, gran Yen. Soy un consolero que lleva tanto tiempo comprando la revista que ya ni me acuerdo de en qué número empecé. Soy un loco de las portátiles, y a ver si me puedes aclarar unas dudas de la última portátil de Sony.

■ Estoy intentando comprar una PS Vita, pero no la encuentro por ningún lado. En un comercio, me han llegado a comentar que han dejado de fabricarse. ¿Es eso cierto?

No cuela la excusa de que no te acuerdes de cuánto llevas con nosotros, pero... como a grandes saludos, grandes respuestas, vamos con ellas :-P. Efectivamente, PS Vita ha dejado de distribuirse (que no de fabricarse) en nuestro país, por lo que, si estás interesado en ella, tendrás que buscar los restos que queden en alguna tienda, la segunda mano o la importación. PS Vita aún goza de unas ventas considerables en Japón, y allí se sigue vendiendo normalmente. Si decides importarla, no tendrás problemas con los juegos que aún se publican aquí, ya que la máquina no tiene bloqueo regional y podrás usar cualquier juego de cualquier país.

■■ También estoy interesado en PS TV, pero ¿son compatibles todos los juegos de Vita con ella o hay limitaciones? Gracias por tu tiempo.

No todos los juegos de PS Vita funcionan en PS TV, ya que son necesarios parches para su uso en este dispositivo, debido, principalmente, al control. Si haces una búsqueda rápida en internet, podrás encontrar sin mucho esfuerzo una lista de juegos compatibles para el dispositivo, que, por cierto, tampoco se comercializa ya en nuestro país, aunque todavía puedes encontrarlo en algunas tiendas. ¡Mucha suerte en tu búsqueda de ambos!

Guillermo Torres Adil





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ Me han dicho mis amigos que, si meto el juego *Call of Duty Black Ops III* del revés en la PS4, se desbloquean todas las habilidades del multijugador y aparece un menú en el que se pueden activar varios trucos para el modo de un jugador. ¿Es cierto?

Yen: Con amigos como ésos, ¿quién quiere enemigos? Espero que me leas a tiempo y no se te ocurra meter el disco al revés, porque puedes romper la consola. La mejor manera de desbloquear las habilidades, y de que aparezca el menú oculto que mencionas, es extraer el disco duro de la consola y volver a meterlo boca abajo. Después, dale también la vuelta a la consola y tápala con una manta para que no pase frío. Déjala así tres días y, después, enciéndela. Si el menú no aparece ni se desbloquea nada, es que se han quedado contigo y me vuelves a escribir, ¿OK?



■ Yen, seguro que no eres tan feo como dices. Anímate y pon una foto de una vez, que seguro que, al final, eres hasta atractivo. Y, si no tienes novia, siempre puedes ir a First Dates y encontrar a alguien que te guste, ¿no crees?

Yen: La verdad es que no soy tan feo. De hecho, tengo mi público, pero no me gusta presumir de mi físico atlético. También reconozco que he pasado ya alguna vez por el cirujano para hacerme unos arreglitos, porque, como puedes ver en la foto, con esta cara no iba a ninguna parte. Sobre la posibilidad de ir a First Dates, debo decirte que a la edición japonesa, que es la que me pilla cerca, no van chicas, sólo orcos que, si llaman a la puerta de Mordor, no les abren por feos. Así que agradezco tu idea, pero queda descartada...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

98

DETROIT: BECOME HUMAN

Quantic Dream debutará en PS4 con un drama interactivo que recuerda a *Heavy Rain* con toques de "Blade Runner"



WARHAMMER 40K: INQUISITOR - MARTYR

Este RPG de acción quiere conquistar PS4, Xbox One y PC con su estilo de juego a lo *Diablo* y el atractivo de Warhammer

AVANCES



Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas







■ 25 DE MAYO ■ QUANTIC DREAM ■ AVENTURA



Detroit Become Human





■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

HUMANO, DEMASIADO HUMANO

La ciudad de Detroit es famosa por la industria automovilística, pero, pronto, quizá lo sea más por el drama interactivo con el que Quantic Dream debutará en PS4.

El estudio francés, una de las second parties más destacadas de los últimos tiempos, ha estado cuatro años y medio desarrollando *Detroit: Become Human*. Sin embargo, sus orígenes se remontan a 2012, a aquella demo técnica para PS3 llamada *Kara*, que gustó tanto que convenció a David Cage de hacer un juego completo.

Contra las leyes de la robótica

Beyond: Dos almas tuvo críticas de lo más dispares. Para nosotros, fue un gran juego... pero, por su rigidez jugable y narrativa, palidecía si se comparaban con la anterior obra de Quantic Dream, el magistral *Heavy Rain*. Pues bien, el equipo francés ha retomado la filosofía de este último para *Detroit*, pero dándole una ambientación digna de "Blade Runner" o "Yo, Robot".

El juego se ambientará en 2038, en la famosa urbe industrial de Estados Unidos, con los androides convertidos en una tecnología cotidiana para encarnar oficios como los de profesor o asistente. Algunos de esos robots humanoides empezarán a tener errores de software que les harán sentir emociones y rebelarse. Al no estar programados para ello, los llamados divergentes, cada vez más numerosos, empezarán a ser "retirados".

En esa tesitura, encarnaremos a tres androides cuyos destinos acaba-

LAS CLAVES

1 **TRES ANDROIDES.** Cada protagonista tendrá una personalidad y unas mecánicas jugables. Además, cada uno tendrá su propia cinematografía y una banda sonora distinta, para lo cual se ha contado con tres compositores.

2 **HEAVY RAIN.** Se ha recuperado el estilo jugable y narrativo de la obra cumbre de Quantic Dream, por lo que habrá infinidad de decisiones y ramificaciones de la historia, incluida la muerte potencial de cualquiera de los tres protagonistas.

3 **TRASFONDO SOCIAL.** El juego será muy adulto y pondrá sobre la mesa temas de calado, como el maltrato infantil o la esclavitud, junto con multitud de dilemas morales, como el uso de la violencia en defensa propia o el robo en situaciones de extrema necesidad.

rán confluyendo y que representarán las tres caras del conflicto: el amor, la resistencia y la lealtad. Kara será una asistenta del hogar que se convertirá en la madre de una niña llamada Alice, a la que deberá proteger, a la vez que ella misma trata de sobrevivir a una sociedad hostil que odia a los de su clase. Precisamente, Markus será un rebelde que luchará por los derechos de esos divergentes. Finalmente, Connor será un prototipo avanzado que trabajará como policía y que, por el contrario, ni sentirá ni padecerá.

El mundo del juego rezumará vida y, por ejemplo, veremos el apartheid al que son sometidos los androides en el transporte público o las protestas de los humanos contra la pérdida de empleos. Asimismo, habrá un trasfondo histórico, con noticias sobre deportistas robóticos o geopolítica.

Libre albedrío bajo el aguacero

Hemos jugado las dos primeras horas del juego y el desarrollo es muy similar al de *Heavy Rain*, con exploración de escenarios en busca de pistas (para lo cual se usarán el joystick derecho y el panel táctil del Dual Shock 4), quick time events (donde se tirará más de los botones clásicos) y, sobre todo, decisiones que se traducirán en cientos de ramificaciones de la historia. En »



Detroit planteará cuestiones morales poniéndonos en la piel sintética de los que la sociedad ve como el demonio.



Habrá dos modos de dificultad. En el más bajo, el control estará simplificado y será más complicado acabar en un triste desguace.

Igual que en *Heavy Rain* había un vínculo padre-hijo, en *Detroit* tendrá mucha relevancia la relación de cariño entre Kara y Alice.

ES LA FILOSOFÍA DE HEAVY RAIN MEZCLADA CON LA AMBIENTACIÓN DE "BLADE RUNNER"



Por lo general, se podrá cambiar entre dos planos de cámara más o menos fijos, pero se podrá rotar la cámara con cierta libertad.



El juego se ambientará en un futuro relativamente cercano, a veinte años vista, por lo que no habrá estridente tecnología ciberpunk.

» relación con eso, habrá personajes secundarios cuyo afecto (o repudio) nos ganaremos según lo que hagamos.

La aventura irá saltando entre los tres protagonistas y se dividirá en escenas de unos quince minutos, de modo que, al acabar cada una de ellas, veremos un diagrama de árbol con el camino al que nos han llevado nuestras elecciones, así como el resto de sendas potenciales. Habrá varios checkpoints en cada escena, de modo que, una vez acabado el juego, que a priori durará unas diez horas, podremos experimentar partiendo de cada uno de ellos, lo que hará que el grado de rejugabilidad sea enorme, pues, además, se nos otorgarán puntos para gastar en diferentes extras. En relación con eso, muchas veces, será difícil prever el resultado de una decisión, y habrá acciones que sólo se desbloquearán si hemos hecho antes algo determinado, como abrir una ventana de una habitación.

Otro aspecto que nos encanta es que cada protagonista afrontará situaciones muy variadas, hasta el punto de que habrá mecánicas específicas para cada uno. Por ejemplo, Connor podrá analizar datos para reconstruir homicidios o realizar interrogatorios, mientras que Markus participará (o no) en disturbios.

Realismo cinematográfico

Con sus gráficos hiperrealistas, *Detroit* parecerá una película. No en vano, se ha contado con actores reales como Valorie Curry o Jesse Williams para hacer la captura facial y de movimientos, con 37.000 animaciones. Además, cada protagonista tendrá una cinematografía y se ha experimentado con recursos como el plano secuencia. Añadid un cuidado doblaje y una banda sonora para cada personaje, con las que se enfatizarán emociones como la angustia o el peligro.

PRIMERA IMPRESIÓN

Retoma la fórmula lúdico-narrativa de *Heavy Rain* y le añade androides que sentirán aún más que los Nexus 6.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB OzeSnake
"He vuelto a jugar a Heavy Rain y Beyond para calentar, y sí, su jugabilidad es limitada y son cortos, pero sus personajes y sus tramas son tan intensos que te tienen enganchado."

WEB master
"Me da un poco de bajón que, al final, el papel de Kara sea el de hacer de madre... Pero el conjunto me gusta, con Connor a lo policiaco y Markus a lo Terminator. De salida, a casa."

WEB Linksen
"El problema de este tipo de juegos es que te venden que cada decisión es importante, pero no todas lo son. Incluso la muerte de algunos personajes puede ser una pantomima."

ENTREVISTA

Hablamos con Adam Williams



Guionista jefe de **Detroit: Become Human**

En la presentación del juego en Madrid, pudimos entrevistar a quien ha sido la mano derecha de David Cage a la hora de plantear la intrincada narrativa y los temas de esta ambiciosa aventura

***Detroit: Become Human* tiene un guión de más de 3.000 páginas. ¿Cómo de difícil es plantear algo así en un videojuego?**
Para dar una idea de la escala, la típica película de cine tiene 100 páginas de guión... Hemos querido llegar a ese nivel para que el jugador realmente tuviera el control y escribiera su propia historia. Llevó mucho trabajo hacerlo, pero, como guionista, el desafío fue hacer que cada resultado de las acciones fuera igual de satisfactorio. No queríamos que algunas bifurcaciones fueran menos valiosas que otras. No queremos que el jugador esté pensando en hacer la mejor elección, sino que actúe en base a lo que piense. Por ejemplo, puedes perder a cualquiera de los protagonistas o incluso a todos antes de llegar al final de la historia y, si eso ocurre, no queríamos que la gente lo viera como fruto de un error o una equivocación, sino que pareciera igual de real que cualquier otra vertiente.

En el caso de Kara y la niña Alice, que van siempre juntas, ¿funcionan como personajes independientes? Es decir, si muere Kara, ¿lo hace también Alice?
En realidad, hay diversos personajes secundarios, porque Connor también tiene un compañero humano y Markus, a su propietario. El destino de los protagonistas y los personajes paralelos es independiente, así que es posible que mueran o sobrevivan tanto unos como otros. Kara y Alice son los personajes más vinculados, porque la primera cuida de la segunda, por lo que su destino está muy relacionado, pero, normalmente, los personajes jugables viven vidas independientes de los secundarios. De hecho, puede haber incluso personajes secundarios a los que no lleguen a conocer... o que les acompañen durante mucho rato. Por ejemplo, hay un interrogatorio a un androide al que no tienes por qué encontrarte.

¿Cuántos finales distintos podemos llegar a ver, más o menos?
Sabemos, por ejemplo, que hay más de 1.000 combinaciones para el tercer acto del juego, que es el último. También está el hecho de perder o no a los personajes en actos previos. Eso demuestra la interactividad que hay. No se trata de contar una historia, sino de dar herramientas al jugador para que él mismo la desarrolle.

Una de las principales inspiraciones ha sido "Frankenstein". ¿En qué sentido?
Detroit tiene una dimensión de ciencia ficción, con androides como tecnología cotidiana, lo que entronca con Isaac Asimov, H.G. Wells o "Blade Runner", pero deseábamos contar una historia más universal. Queríamos que toda la tecnología que se ve existiera ya en la realidad. "Frankenstein" es el ejemplo de cómo el hombre puede crear algo que cobre vida y luego se convierta en una amenaza. Pero también la filosofía nos ha influido, especialmente los existencialistas, como Sartre, que se interesaba por la pregunta de "qué significa ser humano" o la forma en que tus decisiones te definen. Eso se refleja, por ejemplo, en cómo las decisiones del jugador pueden llevar a versiones distintas de Markus. Podemos reinventar a los personajes cada vez que jugamos.

Al jugar, hemos visto muchas referencias a *Heavy Rain*, como un motel, origamis o el hecho de que a veces llueva a cántaros. ¿Cómo os planteasteis esos guiños?
Quantic Dream ha tenido una trayectoria muy interesante, porque el drama interactivo es un género muy nuevo. El equipo ha aprendido a la vez que los jugadores cuáles son sus posibilidades. Yo no trabajé en *Heavy Rain*, pero marcó un momento importante en la evolución de la narrativa interactiva, así que hay referencias para aquéllos que lo disfrutaron, pero, obviamente, queríamos una historia que funcionara para todos los usuarios. Creo que *Detroit* es bastante distinto a *Heavy Rain* y *Beyond*, en el sentido en que es un salto en las consecuencias de las decisiones que tomamos. Ahora, usamos menos escenas de vídeo y damos más control al usuario, lo cual fue un reflejo de la decisión de que el juego fuera lo más inmersivo posible. Que se vea la diferencia entre momentos de historia y de juego es algo que rompe la inmersión.

Muchos opinan que estos títulos son más películas que juegos. ¿Qué les dirías?
Detroit es una experiencia en la que estás en control de lo que sucede. Yo vengo de la televisión y es muy distinta, porque recibes la historia de forma pasiva. En el drama interactivo, tú desarrollas tu propia historia, y es interesante ver lo que se les pide a los juegos. Hay muchos que te ayudan a huir de los problemas, pero *Detroit* es distinto, porque no te ayuda a escapar de la realidad, sino que te recuerda el mundo en que vives y ha sido diseñado para que pienses en muchos temas que son importantes en la sociedad, como la relación que tiene el hombre con la tecnología. Los juegos deberían contar historias relevantes, y tenemos ganas de ver cómo interpretan los jugadores *Detroit*.

« NO SE TRATA DE CONTAR UNA HISTORIA, SINO DE DAR HERRAMIENTAS AL JUGADOR PARA QUE ÉL MISMO LA DESARROLLE »

■ 5 DE JUNIO ■ NEOCORE (BIGBEN INTERACTIVE) ■ ROL

Warhammer 40K Inquisitor - Martyr


■ Por **Alejandro Alcolea**
@Lherot



LA INQUISICIÓN LLEGA A UN UNIVERSO EN GUERRA

Los juegos de rol y acción "a lo *Diablo*" siempre son interesantes para disfrutar no tanto de la historia como de la jugabilidad. *Warhammer 40K: Inquisitor* - Martyr bebe del juego de Blizzard, pero con el sello de la franquicia *Warhammer*.

Tras viajar a las oficinas de NeocoreGames en Budapest para probar el juego, podemos asegurar que *Inquisitor - Martyr* muestra, desde el principio, un tremendo trabajo de documentación sobre *Warhammer*. Estamos en un universo en guerra que tiene decenas de planetas que podremos visitar con nuestro Inquisidor, un soldado de élite al servicio del Emperador. La historia será importante, con escenas de vídeo y altos valores de producción, y han prometido que la expandirán con capítulos gratuitos postlanzamiento para tener contenido durante meses.

¡Cúbrete!

Antes de aterrizar en un planeta, tendremos que elegir uno de los tres campeones disponibles (guerrero, asesina y mago), cada uno con dos subclases que cambian radicalmente el modo de afrontar el combate. Aunque debemos elegir la clase que mejor se adapte a nuestros gustos, podremos ir personalizándola con los objetos que encontremos en los niveles o los que compremos en las tiendas de nuestra nave. Una vez en el planeta, empieza lo bueno. Aunque se puede jugar como cualquier otro A-RPG, hay un elemento estratégico que da profundidad al combate. Se trata de las coberturas, que podemos utilizar en cualquier momento y que se irán rompiendo poco a poco. Esto nos obliga a estar siempre en movimiento y da tiempo a que las habilidades (cada personaje cuenta con seis que podremos personalizar) se recarguen.

Las cuatro horas que estuvimos jugando se pasaron volando y queda ver cuál es la profundidad de la historia y del propio universo que han creado. En solitario, es bastante divertido, pero en cooperativo (local y online) puede darnos muchos buenos ratos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Mezcla elementos de *Diablo III*, es divertido y muy desafiante y cuenta con toneladas de guiños que disfrutarán los amantes de Warhammer 40.000.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Shaun65
"La idea promete, pero hay que esperar a verlo."

@elretorno24
"Mi duda personal es si a los que nos encantó Warhammer 40K: Space Marines (tristemente desaparecido) nos va a gustar este Warhammer 40K: Inquisitor Martyr."

@jordi_R_G_1993
"Tiene buena pinta y promete. A ver cuando esté terminado y de cara al público..."



Además de utilizar lo mejor posible el arma principal, el control de habilidades será clave para vencer a los enemigos más grandes del juego. Esto es algo que se potencia en el modo cooperativo.

Con los materiales que recojamos en cada misión, podremos crear objetos, como pociones, o mejorar las características ofensivas y defensivas del Inquisidor.







Hay escenarios que están creados mediante bloques de estancias aleatorias. Así, cada partida será diferente de la anterior.

LAS CLAVES

1 **CLASES.** Aunque solo hay tres tipos de personaje, cada uno cuenta con dos subclases y un panel de mejoras para crear al guerrero definitivo.

2 **COBERTURAS.** Se puede jugar sin cubrirse, pero todo sería mucho más difícil. ¡Ojo! Los enemigos también usarán coberturas.

3 **COOPERATIVO.** Para dos jugadores en local o para cuatro online, el juego nos anima a elegir diferentes personajes para combinar las habilidades.

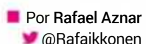


EL USO DE COBERTURAS ES ALGO QUE TIENE MUCHO POTENCIAL EN UN A-RPG

Visualmente, promete. Aunque lo que probamos fue una versión antigua, la destrucción del escenario y algunos ataques eran espectaculares.

■ 22 DE MAYO ■ UNDEAD LABS (MICROSOFT) ■ AVENTURA

State of Decay 2




■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

ZOMBIS EN ESTADO DE COMPOSICIÓN

Después de convencer a un gran número de jugadores con su notable primera parte en 2013, la saga *State of Decay* regresa para darle un empujoncito a Xbox One justo antes de un E3 que debe dibujar un nuevo panorama de juegos exclusivos para la consola.

Esta aventura sigue a pies juntillas la política de Microsoft de apostar por los multijugadores cooperativos, la disponibilidad inmediata en la biblioteca de Xbox Game Pass y el aprovechamiento del Play Anywhere entre One y Windows 10, lo cual es muy de agradecer. Además, sabedora de que no es un vendeconsolas y está dirigido, a priori, a un perfil muy concreto de jugador, la compañía de Redmond ha decidido lanzarlo a sólo 30 euros.

El juego abrazará la temática zombi y se ambientará en la actualidad, concretamente en la América profunda. El mundo ha sucumbido a una epidemia zombi y la humanidad está al borde de la extinción, por lo que nos tocará luchar por la supervivencia. Para ello, deberemos reunirnos con otros humanos que no hayan sido infectados e ir creando una base desde la que hacernos fuertes.

Supervivencia en comandita

State of Decay 2 apostará por un mundo abierto y por un cooperativo para cuatro que permitirá unirse a las partidas en cualquier momento. Así, tendremos total libertad para movernos por el enorme escenario. Cada jugador vivirá su propia historia y no habrá dos partidas iguales, pues, por ejemplo, variarán los supervivientes que estén a nuestro cargo y habrá también decisiones morales.

Por encima de todo, destacarán los elementos de gestión, tanto de los personajes como de los recursos. Así, además de preocuparnos por mejorar nuestras habilidades, deberemos erigir una base de operaciones desde la que planear las estrategias contra los no muertos. Podremos construir nuevas instalaciones, personalizarlas, mejorarlas... Ahora bien, la verdadera diversión se desatará cuando salgamos de la zona de seguridad y nos adentremos en campos de cultivo, montañas o pueblos minados de zombis. La cámara se situará en tercera persona y podremos abordar a los enemigos tanto con sigilo como por las bravas, ya sea con armas de fuego o cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, podremos subirnos a la chepa de los más grandes y hacerles pupita. Y no faltarán los vehículos, como muscle cars o todoterrenos, para arramblar con todo lo que se nos ponga por delante. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

El componente de gestión y crafteo quizá no sea para todo el mundo, pero el cooperativo y la acción contra los zombis garantizarán diversión y risas.





■ Habrá diferentes tipos de zombis. Estos gordinflones serán muy duros de roer y, si nos pillan, nos troncharán, literalmente.

APOSTARÁ POR UN MUNDO ABIERTO Y POR UN COOPERATIVO QUE PERMITIRÁ UNIRSE EN CUALQUIER MOMENTO



■ Los vehículos serán útiles para desplazarse por el mundo... y para atropellar zombis, incluso abriendo la puerta para poder abarcar más espacio.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@juanjomb80
"Activas los catorce días gratis del Game Pass y tienes 2x1 con State of Decay 2 y Sea of Thieves. Es la mejor opción y, si no, desmiéntelo."

@Pedro_del_Pozo
"A colación del éxito de God of War, más le vale a Microsoft que, además de State of Decay 2 y Crackdown 3, tenga un as en la manga para este año."

@PapaMidnite90
"Que alguien me explique por qué un juego como State of Decay 2 vale 30 pavos de salida. ¡Si es un juego casi infinito!"

El sigilo será siempre una opción muy recomendable, tanto para ahorrar munición como para asegurarnos de que no se nos tiran al cuello múltiples zombis a la vez.



LAS CLAVES

1 COOPERATIVO. El juego está pensado para ir con tres amigos, pero se podrá jugar en solitario y no se exigirá conexión permanente a internet. No habrá elementos de MMO, como se llegó a pensar, ni modos competitivos.

2 CRAFTEO. La obtención y la creación de recursos serán esenciales para sobrevivir, y tendremos que crear una base para ir expandiéndola con nuevas instalaciones, como una enfermería, un taller, atalayas...

3 HISTORIAS. En la línea de *Sea of Thieves*, no habrá un modo Historia al uso que sirva de hilo conductor, sino que cada jugador vivirá sus propias aventuras "dinámicas" y tendrá a su cargo a personajes muy diferentes.





Nosotros seremos los líderes de un grupo de supervivientes, pero habrá diferentes equipos dentro de él, cada cual con sus propios jefes. Cada personaje tendrá unas habilidades distintas, que serán más o menos útiles según la tesitura.

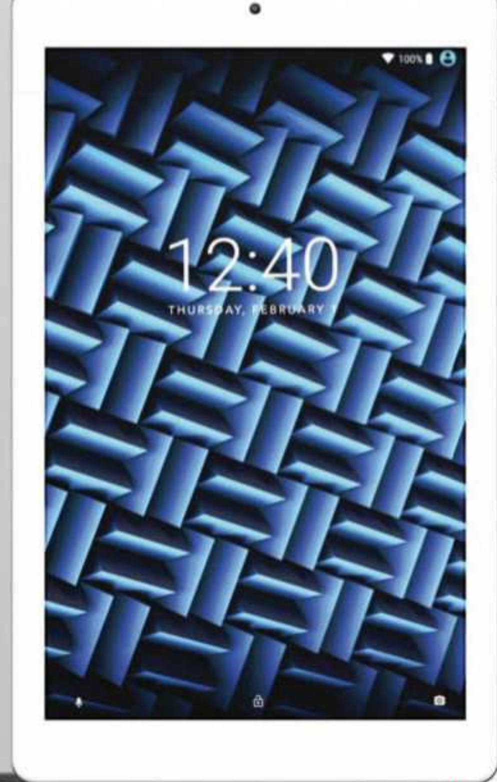
Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

TABLET

Energy Tablet 10" Pro 4

Cuando las tablets Android también suben de nivel

COMPAÑÍA Energy Sistem **PLATAFORMA** Android 7.0 (Nougat)
PRECIO 189 € **WEB** *www.energysistem.com/es/*



El acabado es de calidad, con la parte trasera metálica y extras como salida micro HDMI, altavoces estéreo, Android Nougat...

La cuarta generación de tabletas Energy Pro del fabricante español llega con algunas sorpresas, de calidad, bajo el brazo. Las más evidentes, nada más sacarla de la caja, son sus acabados: la parte trasera es metálica y, al tacto, recuerda al aluminio, mientras que la pantalla, gracias a un tratamiento especial, es menos propensa a retener las huellas (que son menos visibles si está encendida). Tampoco se quedan atrás su diseño panorámico (pensado para la reproducción de películas o la lectura), su pantalla IPS con resolución 1920x1200, su almacenamiento interno de 32 GB (ampliable vía microSD), sus 2 GB de RAM o su procesador Cortex A53 de cuatro núcleos a 1,5 Ghz, sin olvidar que, de serie, trae Android Nougat (Android 7.0), lo que, sumado a sus características técnicas, implica un rendimiento fabuloso, incluso con dos aplicaciones activas a pantalla partida (una opción que permite Android Nougat).

La vocación multimedia de la tableta se nota también en otros aspectos. Quizá el más importante son los dos altavoces Xtreme Sound, situados en la parte inferior de la tableta, que dejan un sonido más que decente para ver una película, serie o vídeo de Youtube... aunque están lejos de la experiencia que supone conectar un altavoz Bluetooth. Del mismo modo, la capa de personalización, es decir, la presencia de apps de la marca, se ha reducido drásticamente, y el único "intruso" es la app Energy Music, el reproductor de música.

Las cámaras están dentro de lo "normal" para este rango de precios (trasera de 5 Mpx, delantera de 2 Mpx), y pueden tomar fotos con HDR. Su autonomía es de unas ocho horas, aunque depende de variables como el volumen o lo que tiremos de Wi-Fi. Su rendimiento es muy notable, y la interfaz se mueve ágil y fluida, aunque, con los juegos más exigentes y punteros, tiene algún problema para mantener los fps.

VALORACIÓN Una tablet asequible, con un gran acabado y buen rendimiento (sobre todo multimedia), con la que también podrás disfrutar de muchos juegos.

ALTERNATIVAS

A pesar de la competencia china, el mercado de las tablets está decreciendo, aunque sigue habiendo modelos de gran calidad...



MEDIAPAD T3 10" (HUAWEI)
PRECIO Desde 172 €



GALAXY TAB 10"
PRECIO Desde 199 €



IPAD (APPLE)
PRECIO Desde 303 €



HEADSET

Y-350CPX 7.1 Powered Far Cry 5 Edition

Acaba con la secta con el audio más atronador

COMPAÑÍA Thrustmaster **PLATAFORMA** PS4, One, Switch y PC **PRECIO** 99,99 € **WEB** *www.thrustmaster.com*

La serie de auriculares Y-350 de Thrustmaster ya nos ha sorprendido en el pasado con su atronador sonido y sus interesantes opciones, gracias a algunas ediciones limitadas asociadas a juegos como *Ghost Recon: Wildlands*. Ahora, nos llega esta edición, que ha acompañado a *Far Cry* 5 en su lanzamiento y que, de nuevo, consigue volver a sorprendernos con un cuidado equilibrio entre prestaciones, precio y calidad de sonido.

Como anteriores versiones, el auricular es prácticamente el mismo, en términos de diseño y acabado, almohadillas... con la salvedad de los adornos y motivos gráficos, aquí relacionados con el nuevo juego de Ubisoft. Lo único que ha cambiado es el micro extraíble, más sensible y con mejor sonido que en su precursor.

Pero la estrella vuelve a ser el Y-Sound Commander, una pequeña tarjeta de sonido independiente que se coloca entre el headset y el mando, y que nos permite controlar el sonido, en especial el nivel general, el balance de los graves (puede ser muy atronador) o activar un logradísimo efecto envolvente 7.1, que, sin duda, es de lo mejorcito.



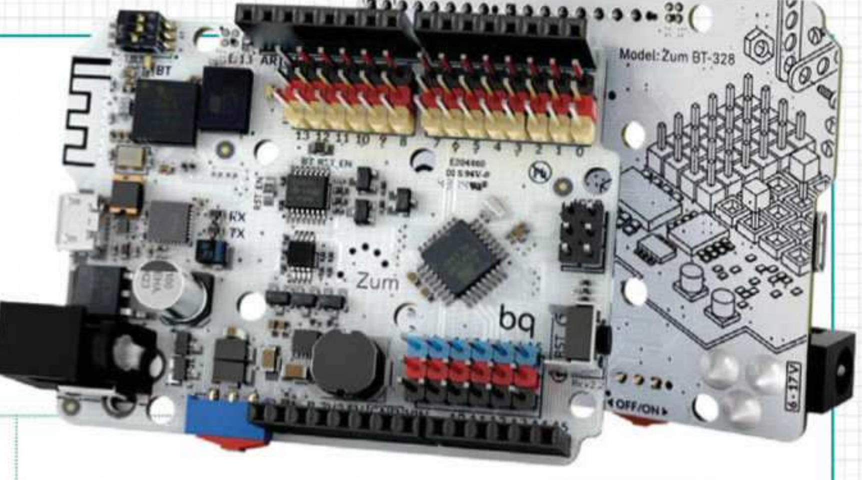
VALORACIÓN En esta franja de precios, no vas a encontrar nada que combine sus graves (regulables) con un logrado sonido envolvente. Su único gran pero es que no son inalámbricos.

KIT DE ROBÓTICA

BQ Zum Box

Aprende robótica con componentes reales

COMPAÑÍA BQ **PLATAFORMA** Bitbloq
PRECIO Desde 109 € **WEB** *www.bq.com/es/zum-kit*



Si, como muchos, estás pensando en introducirte (o a tu descendencia) en el mundo de la robótica y la programación, cada vez hay más plataformas y sistemas para que el comienzo no resulte especialmente áspero. BQ Zum Box es un ejemplo de ello, aunque el kit de inicio, repleto de componentes reales (placa base o Zum Core, servos, leds, sensores...), pueda hacer pensar lo contrario. Aquí no hay piezas que parezcan "de juguete", sino electrónica y circuitería de verdad, para que vayas familiarizándote y aprendiendo a trabajar con componentes reales. De hecho, la presentación del kit recuerda más a una caja de herramientas que a un juguete. Dicho esto, no está de más recordar que es un kit recomendable para adultos y menores de cierta edad, ya que el montaje puede entrañar cierta dificultad (piezas pequeñas, patillas finas...).

Por suerte, Zum Box no es sólo la caja de componentes. En la web http://bitbloq.bq.com, podemos crear nuestros propios proyectos de forma visual (eligiendo componentes, conectándolos...) o consultar los proyectos que han realizado otros usuarios (ideal para empezar por algún sitio). También podemos trastear con la parte de software, gracias a un intuitivo y accesible sistema de bloques, sencillo para realizar acciones básicas con cada componente, (aunque es muy profundo y puede complicarse tanto como nosotros queramos).

VALORACIÓN Si te atrae mínimamente la robótica, este kit te permitirá crear algunos proyectos con sus variados componentes, todos ellos "reales" y alejados de ser un juguete. Si no fuera por todo el software que hay detrás y por su sencillez de manejo, no sería tan fácil empezar a dar los primeros pasos en este campo.

HEADSET

Gold Wireless

Sonido inalámbrico, 7.1 virtual y de calidad, a precio competitivo

■ **COMPAÑÍA** Sony ■ **PLATAFORMA** PS4, otras ■ **PRECIO 89,99 €** ■ **WEB** *www.playstation.com*

■ Los botones y controles están en el auricular izquierdo, y permiten ajustar el volumen del juego y del chat, activar el sonido 7.1...

Sony sólo ha necesitado dos intentos para convertir su auricular Gold Wireless en uno de los mejores de PS4. El primer intento, de 2014, no convenció por fallos, como un diseño algo frágil, que se han subsanado en esta nueva versión, arropada con otras novedades.

Al igual que otros modelos inalámbricos oficiales, Gold Wireless se conecta a PS4 a través de una "mochila" USB con el estándar inalámbrico de 2,4 Ghz, lo que garantiza un sonido estable y sin interferencias... mientras no cambies de habitación. La detección por parte de PS4 es inmediata nada más encenderlos, y no es necesario configurar nada.

Lo primero que sorprende, tras los primeros minutos de juego, es que son unos auriculares muy cómodos y ligeros, aunque, si tienes un "melón" o unas orejas grandes, quizá no te resulten tan cómodos ni cubran por completo tu oído (son compatibles con PS VR). Si no es el caso, pronto dejarás de notar que los llevas puestos: son muy ligeros y no dan calor, gracias a la piel sintética, ni oprimen. Se les puede criticar que son un poco parcos en diseño: a simple vista, no sabrás cuál es el auricular izquierdo y cuál el derecho, no tienen bisagras que permitan rotar los auriculares para que reposen sobre nuestros hombros... Pero donde no fallan es en la calidad de sonido, limpio, nítido, contundente y cristalino. El interruptor de encendido tiene dos posiciones para ajustar la contundencia de los graves, a lo que se suma un botón para activar el sonido 7.1 virtual (muy convincente en *God of War*). Disponen, además, de controles independientes para el volumen del chat, mute... La batería les da una autonomía de siete horas, algo justa frente a otros headsets. Pero lo que los demás no tienen es una app en PS4 para configurar el sonido en la consola ni una integración en los menús que nos avisa de la carga de la batería, de cuándo activamos el sonido 7.1... ■

VALORACIÓN No esperaba gran cosa de estos auriculares, y se han convertido en unos de mis favoritos. Suenan de lujo, inalámbricos y con un logrado efecto envolvente. Se les puede reprochar que la batería va justa, o que el diseño podría tener más extras, pero, por 90 €, no se puede pedir mucho más.

ALTERNATIVAS

Headsets con sonido 7.1 y que además sean inalámbricos hay ya unos cuantos... aunque la gran mayoría (y los mejores) cuestan bastante más que los Gold Wireless...

STEALTH 700 (TURTLE BEACH)

■ **PRECIO** Desde 150 €



WIRELESS PLATINUM (PLAYSTATION)

■ **PRECIO** Desde 150 €



THRESHER 7.1 (RAZER)

■ **PRECIO** Desde 169 €



DISCO DURO

Backup Plus Slim

El mejor amigo del comprador digital

COMPAÑÍA Seagate **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 60 € **WEB** *www.seagate.com/es/es*

Los juegos, ya sean digitales o en blu-ray, cada vez ocupan más, y los discos duros que traen de serie las consolas empiezan a resultar ridículos si, por ejemplo, vamos a descargar los paquetes de texturas en 4K de ciertos títulos (superando en algunos casos los 70-100 GB). La solución pasa por cambiar el disco duro interno, si es posible, o conectar uno externo USB. Dentro de esta última variante, cada vez es más fácil encontrar modelos con más teras por menos precio. Es el caso de esta línea de Seagate, que ya ofrece una variante con 5 TB por 155 euros. Además, está disponible en diversos colores (rojo, azul...) que le dan un toque más alegre que a la mayoría de discos duros externos, en el clásico color negro. Y tranquilo, porque, si no necesitas tantos teras, el modelo más básico es de 1 TB y cuesta 60 euros (y hay versiones con 2, 3 y 4 TB) y todos se alimentan por USB.



VALORACIÓN **Si tienes una enorme biblioteca de juegos físicos y digitales, y quieres tenerlos todos instalados a la vez en tu PS4 o One, es una de las mejores y más económicas soluciones. Un disco con mucha capacidad y no muy caro.**

MANDO

Scout Premium 2,4 Ghz Wireless Controller

Mando retro para las "Mini"

COMPAÑÍA Hyperkin **PLATAFORMA** NES y SNES Mini **PRECIO** 25 € **WEB** *www.hyperkin.com*

El regreso de NES y SNES ha propiciado que muchos fabricantes hayan lanzado sus propios periféricos, desde cables a mandos inalámbricos como este Scout, que incluye un "dongle" o "mochila" que, conectado a la consola mini en cuestión, permite jugar de forma inalámbrica con un mando que remite al original de SNES. Pero, lejos de ser una solución perfecta, este Scout presenta algunos problemas, como tener que sincronizar mando y "dongle" cada vez que arrancamos la consola o que, en algunos juegos, muestre un retardo algo elevado en la respuesta de los controles... ¿Lo arreglarán vía parche?

VALORACIÓN **Aunque la idea es muy buena, hoy por hoy presenta algunos problemas de lag y retardo. Si lo corrigen con un parche, será un pedazo de mando.**



ACCESORIO

Soporte vertical ElecGear

Todo tu ecosistema PlayStation 4, ordenado y cargado

COMPAÑÍA ElecGear **PLATAFORMA** PS4 **PRECIO** 42,99 € **WEB** *www.amazon.es*



Con la reciente bajada de precio oficial de PS VR a 300 €, seguro que muchos os habéis animado... y ahora tenéis un buen lío con todos los cables. Pues bien, gracias a este soporte vertical, podrás tener organizada y recogida tu consola (cualquiera de los modelos, incluido PS4 Pro), la unidad de proceso de PS VR (tanto la original como la nueva) y el visor, gracias a un soporte extraíble que también permite colgar unos auriculares. Además, la base cuenta con ventiladores para refrigerar el conjunto cuando esté en funcionamiento, así como puertos de carga para tener siempre listos dos mandos Move y dos Dual Shock 4. Por si fuera poco, cuenta con cuatro puertos USB frontales. Una buena idea para tener todo más recogido y con menos cables a la vista.

VALORACIÓN **El precio puede parecer un poco alto, pero no encontrarás otra base vertical que ofrezca tantas opciones.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Lámpara Poción Minecraft

Una original forma de iluminar tu mesilla de noche

Con una altura de dieciocho centímetros, esta simpática lámpara recrea la poción de *Minecraft*, en toda su pixelada gloria. Se alimenta de dos pilas AAA, tiene botón de encendido/apagado y va alternando entre ocho colores diferentes: indigo, azul claro, cyan, verde, naranja, amarillo, rojo y blanco. Tiene licencia oficial y sólo la encontrarás en GAME.

A LA VENTA EN ***www.game.es***

Posavasos NES

No tendrás que soplar los cartuchos, sólo en el café

Este irresistible, y bastante económico, set de posavasos te permitirá mostrar tu amor por el legado de NES ante tus invitados mientras proteges la mesa u otras superficies (las visitas, ya se sabe). Este lote, con licencia oficial Nintendo, reproduce fielmente ocho cartuchos clásicos de la consola de 8 bits: *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *Metroid*, *Excitebike*, *Super Mario Bros 2*, *The Legend of Zelda*, *Super Mario Bros 3* y *Duck Hunt*.

A LA VENTA EN ***solopixel.es***

Nendoroid Ataque Titanes

Te entrarán ganas de gritar aquello de "Mikasaaaaa"

Good Smile Company presenta dos nuevas figuras de la línea Nendoroid, inspiradas en sendos personajes de "Ataque a los Titanes". Tanto la figura de Levi como la de Erwin tienen una altura de diez centímetros. Están fabricadas en PVC y ABS, e incluyen diferentes accesorios y caras intercambiables, además de una peana con la que adoptar todo tipo de posturas.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

Amiibo Dark Souls

El complemento ideal para *Dark Souls Remastered*

En algún momento del verano, *Dark Souls* debutará en Nintendo Switch y aterrizará en las tiendas escoltado por una nueva figura amiibo: Solaire de Astora. Aunque la figura se ha agotado a velocidad de vértigo, aún es posible reservarla en la web de merchandising oficial de Bandai Namco. Al acercar el amiibo a la Switch, podréis desbloquear la acción "¡Bendito sea el Sol!". Dan ganas de darle un abrazo, ¿verdad?

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

Llaveros Five Nights at Freddy's

Diez criaturas de pesadilla habitarán en tu bolsillo

Las tiendas Fnac venden en exclusiva estos "encantadores" llaveros con licencia oficial del popular videojuego. En cada sobre sorpresa, podrás encontrar uno de los diez modelos, inspirados en la entrega "Sister Location". Funtime Freddy, Circus Baby, Ballora, Bidybabs... Todos incluyen mosquetón para poder colgarlos donde tú quieras.

A LA VENTA EN *www.fnac.es*

Hoodie Katamari Damacy

Para vestir como Princesas y Príncipes del Cosmos

Insert Coin Clothing acaba de incorporar varias prendas a su catálogo con licencia oficial de *Katamari Damacy*, el chiflado clásico de Namco. Hemos elegido esta sudadera, confeccionada en un 80% poliéster y un 20% algodón, que muestra el logo del juego en el pecho y una imagen del Príncipe en la espalda, justo debajo de la capucha.

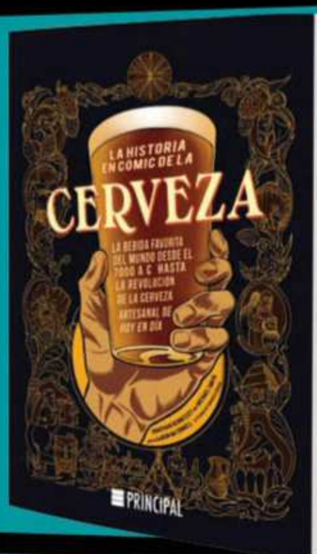
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LA HISTORIA DE LA CERVEZA

Hennesey, Smith y McConnell **EDIT.** Principal de los libros
PRECIO 19 € **PÁGINAS** 180 **FORMATO** Tapa blanda

Nos acompaña desde el año 7.000 antes de Cristo, pero pocos conocemos la historia de la cerveza y los grandes acontecimientos que la han convertido en motivo de dicha y desgracia para media humanidad. Por suerte, Jonathan Hennessey, Mike Smith (guión) y Aaron McConnell (dibujo) nos lo cuentan en esta refrescante novela gráfica que acabó alcanzando el tercer puesto de los más vendidos del New York Times. A través de sus 180 páginas, descubriréis curiosidades, datos históricos y, por supuesto, su proceso de fabricación.





LAS ESCALOFRIANTES AVENTURAS DE SABRINA

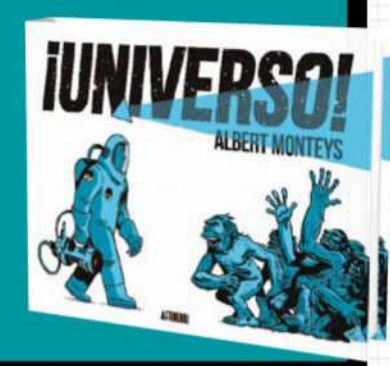
AUTORES Aguirre-Sacasa Hack **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 19,50 € **PÁGINAS** 160 **FORMATO** Cartoné

Riverdale ha revolucionado para siempre nuestra visión de Archie, y prontó sucederá lo mismo con el spin-off televisivo que se prepara sobre Sabrina, la bruja adolescente. Para abrir boca, aquí tenéis este estupendo cómic de Roberto Aguirre-Sacasa (guión) y Robert Hack (dibujo), que se aleja de la telecomedia con gato parlante que todos conocemos. Las risas enlatadas han dado paso al terror.

¡UNIVERSO!

AUTOR Albert Monteys **EDITORIAL** Astiberri
PRECIO 18 € **PÁGINAS** 208 **FORMATO** Cartoné

Albert Monteys siempre ha destacado en la faceta humorística, pero, además, es un apasionado de la ciencia ficción, como quedó patente con "¡Universo!", una serie de relatos que se publicaron en la plataforma digital Panel Syndicate y por los que fue nominado a los prestigiosos premios Eisner en 2017. Ahora, Astiberri edita en papel esta colección de auténticas joyas.



MÚSICA

WORLD OF TANKS 1.0

El monumental juego de tanques acaba de recibir la actualización más ambiciosa de su historia y, para celebrarlo, Wargaming ha liberado su nueva banda sonora, grabada por la Orquesta Sinfónica de Praga. Podéis descargarla gratis en worldoftanks.eu/es/news/general-news/1_0_music_tracks/.

PRECIO Gratis ***Wargaming***



SILENT HILL

Mondo ha editado la magistral banda sonora del primer *Silent Hill* en un doble vinilo, que recoge los 40 cortes compuestos por el gran Akira Yamaoka para el clásico de 1999. Prepárate para estremecerte, una vez más, con la inolvidable mandolina del tema principal. La portada es obra de Sam Wolfe Connelly.

PRECIO 24,35 € ***Mondo***



Baraja Solitario Windows

Volverás a quemar las horas, pero ahora en formato físico

¿Quién no recuerda el Solitario que venía incluido con el Windows? Junto al Buscaminas, fue uno de los principales culpables de la baja productividad laboral en los 90. Ahora, podrás recrear aquellos tiempos con esta baraja de 54 cartas, inspiradas en el clásico. Ideal para mitómanos del PC y fans del póker.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

PVP desde **19,95€**

Tarro de galletas Zelda

Para desayunar como un auténtico paladín de Hyrule

Con licencia oficial Nintendo, este precioso tarro de galletas alegrará la cocina de cualquier fan de *The Legend of Zelda*. Está fabricado en cerámica de gran calidad y viene decorado con el símbolo del escudo del héroe (Trifuerza incluida). Eso sí, recomiendan lavarlo a mano y las galletas tendrás que comprarlas aparte.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde **32,40€**

Conan Exiles Collector's Edition

Una edición digna del mismísimo Crom

Esta espectacular edición incluye, además del juego, un cómic físico, seis cómics digitales, códigos para descargar el libro de rol y un libro de 496 páginas con trece relatos escritos por Robert E. Howard, tres CD con las BSO de *Exiles*, *Hyborian Adventures* y *Rise of Godslayer*, mapa y una figura de Conan de 15 centímetros.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde **79,95€**

PVP desde **79,99€**

PVP desde **149,89€**

PVP desde **48,33€**

LIBROS

GUERRERAS Y PRINCESAS

Nuestro compañero David Martínez repasa el legado de las principales heroínas de la historia de los videojuegos a lo largo de 256 páginas a todo color y medio centenar de títulos. El libro también recoge los testimonios de mujeres de la industria, que nos cuentan qué personajes les dejaron huella y cómo fue su primer contacto con los videojuegos.

PRECIO 22,90 € **PUBLICADO POR** *Reedbook*

TÚ (NO) NECESITAS SER UN HÉROE: NEON G. EVANGELION

El sello Crossover de Héroes de Papel rinde honores al mítico anime Neon Genesis Evangelion, de la mano de todo un experto en el tema: Álvaro Arbonés. Este tomo de 352 páginas reflexiona sobre la obra de Hideaki Anno, analizando el anime capítulo a capítulo y su más que evidente influencia sobre la cultura japonesa.

PRECIO 23 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Figura 2B NieR Automata

Un figura pequeñita, pero asombrosamente detallada

Square Enix pondrá a la venta en mayo los primeros sets de figuras Bring Arts inspiradas en *NieR Automata*. El que os mostramos este mes incluye la figura de 2B con diversos accesorios, como un pod, espada y cabeza y manos intercambiables, y otra figura extra, de una forma de vida mecánica artificial.

A LA VENTA EN *store.eu.square-enix.com*

Recreativa Centipede

Una genuina coin-op en versión reducida

Este mueble, fabricado en madera y con una altura de 30 cm., replica a la perfección el mítico *Centipede* a escala 1/6, con licencia oficial Atari. Es totalmente funcional e incluye botones y trackball para jugar, además de un monitor LCD de 3,5", orientado en vertical. Su batería de litio puede recargarse a través de microUSB.

A LA VENTA EN *www.funstockretro.co.uk*

Sudadera Rick

Para todos aquéllos con alma de científico loco

No se pondrá a la venta hasta el próximo mes de junio, pero ya se puede reservar esta elegantísima sudadera con licencia oficial, que volverá locos a los fans de "Rick & Morty". Está confeccionada en 50% nylon y 50% poliéster y su capucha recrea el peculiar estilo capilar de Rick Sánchez. Está disponible en cuatro tallas distintas, desde la S hasta la XL, aunque lo sentimos: la petaca no viene incluida.

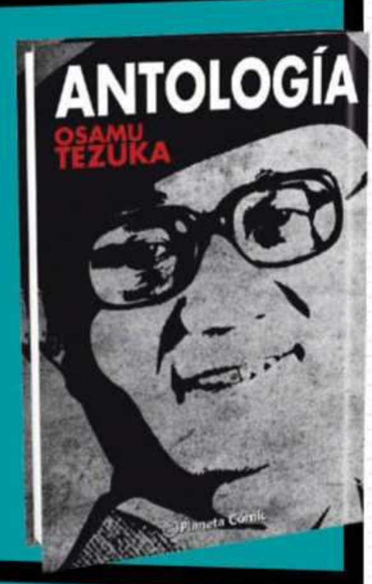
A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

ANTOLOGÍA OSAMU TEZUKA

AUTOR Osamu Tezuka **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 35 € **PÁGINAS** 936 **FORMATO** Cartoné

Planeta Cómic ha reunido en un único, y contundente, tomo cuatro de las mejores obras de Osamu Tekuza. El Dios del Manga, fallecido en 1989, dejó para la posteridad joyas del calibre de "Astroboy", "La Princesa Caballero", "Fénix", "Black Jack" o "Adolf", pero este tomo se centra más en sus primeros trabajos, entre los que destaca su obra de debut, "La Isla del Tesoro" (publicado en 1947). El resto del volumen recoge "Lost World" (1948), "Metrópolis" (1949) y "Next World" (1951). Un tesoro para cualquiera que quiera conocer los orígenes del manga y el legado de un auténtico genio.



PSYCHO-PASS

AUTORES Hikaru Miyoshi, varios **EDITORIAL** Planeta Cómic
PRECIO 8,95 € **PÁGINAS** 192 **FORMATO** Rústica

Este manga, dividido en seis volúmenes, está inspirado en el célebre anime, que actualmente puede verse en Netflix España. El lápiz de Hikaru Miyoshi nos lleva hasta el año 2113, a una sociedad en la que un escáner, el llamado Psycho-Pass, predice las probabilidades que tiene cada individuo de cometer un crimen. La novata inspectora Akane Tsunemori es una de las encargadas de perseguir y dar caza a estos criminales en potencia.

PATLABOR: LA TRILOGÍA

AUTORES Varios **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 36,39 € **FORMATO** Blu-ray

Este espectacular pack, editado por Selecta Visión, reúne las tres películas de "Patlabor", remasterizadas en alta definición, acompañadas de un libreto de 112 páginas y un montón de extras: un making of, el documental "Todo sobre Patlabor", una galería de arte, un making of del doblaje japonés, un teaser, detrás de las cámaras y mucho más.



THE ART OF SEA OF THIEVES

La creación del último juego de Rare para Xbox One es desgranada a conciencia en este tomo de más de 200 páginas, entre las que van desfilando cientos de imágenes promocionales, bocetos y diseños, acompañados de comentarios (en inglés) a cargo de diversos miembros del equipo. Un tesoro producido por Dark Horse Books en colaboración con el mítico estudio inglés.

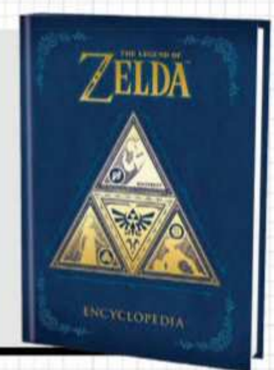
PRECIO 32,44 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*



THE LEGEND OF ZELDA ENCICLOPEDIA

Tras "Hyrule Historia" y "Arte y Artefactos", Norma edita en España el tercer tomo dedicado al legado de *The Legend of Zelda*. Esta monumental enciclopedia de 336 páginas recoge los treinta años de la saga, desde la entrega original de NES hasta el reciente *Breath of the Wild*, detallando cada juego, ítem, personaje y mucho más.

PRECIO 29,95 € **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*



MIS TERRORES

FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** GameCube, PS2, Xbox, PC y GBA
- **GÉNERO** Velocidad
- **COMPAÑÍA** Eutechnyx
- **AÑO** 2005

Street Racing Syndicate

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PETARDEO NEUMÁTICO ELEVADO AL CUBO

El principio de siglo trajo consigo el auge de los juegos de tuning y, a rebufo de *Need for Speed* (en su vertiente *Underground*) o *Midnight Club*, fueron muchas las compañías que se subieron al carro.

Una de ellas fue Namco, que le financió un título de la especialidad al estudio británico Eutechnyx, que ya había firmado numerosos juegos de velocidad (y que, años más tarde, nos legaría el infame *Ride to Hell: Retribution*). Así nació *Street Racing Syndicate*, un arcade que nos ponía al volante de 40 coches de marcas reales, como Toyota, Nissan, Mitsubishi o Subaru. Conducíamos por las calles de Los Ángeles, Miami y Filadelfia, sin que faltaran clichés como el uso de óxido nitroso o las encerronas policiales, al estilo de "Fast & Furious".

La sensación de velocidad era nula, pero eso era lo de menos. Por un lado, la recompensa por ganar carreras era ligarse a dieciocho chicas despampanantes. ¿Para tener un romance con ellas? No, para llevárnoslas al garaje y verlas bailar en paños menores en su versión de carne y hueso... Por otro lado, la versión de GameCube, la primera en ponerse a la venta, tenía un bug catastrófico que impedía completar el modo principal, lo cual obligó a Nintendo, que fue quien distribuyó el juego, a retirarlo de las tiendas a las pocas semanas de su lanzamiento y a devolver el dinero a los compradores...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

En la versión de GC, había una misión que se colgaba e impedía guardar la partida para avanzar. Para más inri, en Europa se lanzó medio año después que en EE.UU., pero, al parecer, no hubo ningún tester que se percatara... Nintendo sólo lo distribuyó, pero fue una afrenta para su sello de calidad, que figuraba en la caja.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 25 de mayo

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Ángel Lloret, David Alonso, Alejandro Alcolea.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC





12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Headset RAIYIN + Stand Ventilador/Cargador para PS4

POR SOLO
39€
Gastos de envío incluidos

Stand Ventilador - Cargador para PS4:

• Ventilador para la consola: evita sobrecalentamiento del hardware.
• Cargador para dos controllers integrado • Todo organizado en un mismo producto • Compatible con todos los modelos de PS4 (Ps4, PS4 Slim y PS4 PRO)

Auricular RAIYIN:

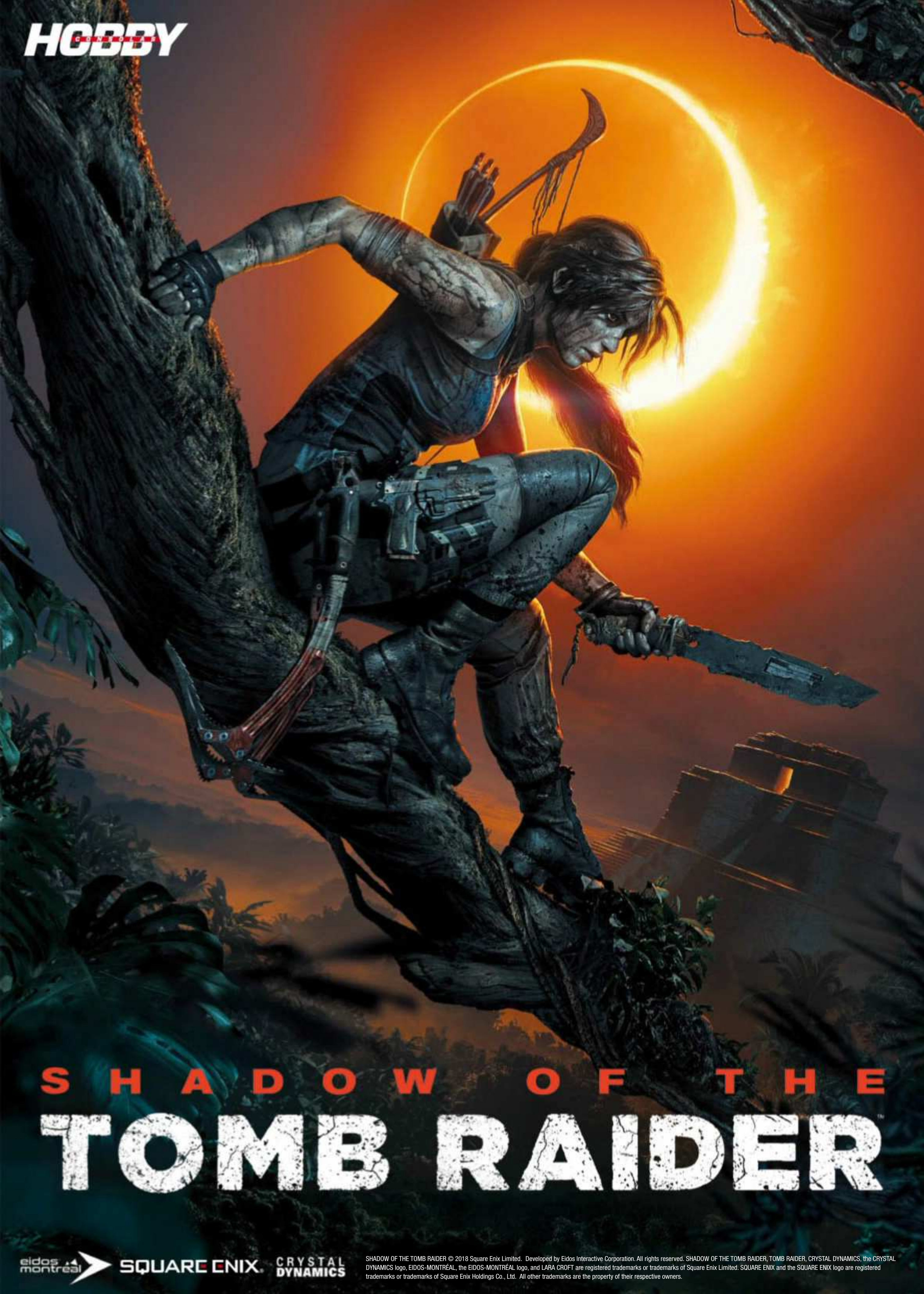
• Auriculares multiplataforma • Sonido estéreo de calidad • Driver 40mm
• Diseño ergonómico: diadema acolchada y orejeras ajustables y rotatorias.
• 2 metros de longitud de cable • Compatible con PS4, X Box one, Switch, 2DS. 3DS, Pc y Mac

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas.
Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.


HOBBY CONSOLAS
FARCRY 5
18
UBISOFT


HOBBY CONSOLAS
SHADOW OF THE
TOMB RAIDER
eidos montréal
SQUARE ENIX
CRYSTAL DYNAMICS